1999
JULIO
19
S/. 6,00

Boletín Informativo del Club de Lectores de la Revista SUGOI

MASAKA

CLUB SUGOI

.Cowboy Bebop
.Fushigi Yuugi
.Detatoko Princess
.Utena, la película
.Karaoke
.Otaku virtual
.Suplemento Tenkaichi
.Afiche de Kare-Kano

Hecho el Depósito Legal
Ley 26905
Reg-98-1354

Nausicaä

Kaze no Tani no Nausicaä **es una de las obras maestras del anime. Producida por el Estudio Ghibli en 1984 bajo la batuta de Hayao Miyazaki, marca un hito en cuanto a películas de animación se refiere.**

Bienvenidos al valle del viento

Bienvenidos a esta nueva etapa. El ejemplar que tienen en sus manos es producto del apoyo de todos los socios del Club de Lectores de la Revista Sugoi. A partir de ahora, podremos hacer un recuento completo de todo lo que se proyecta en el club. Y, lo más importante, podremos tener una tribuna abierta para todas las inquietudes y demandas de información que por cuestión de espacio y de línea editorial no pueden salir a la luz en la revista Sugoi.

Recordamos a los socios que las reuniones serán aún más largas (¡siete horas!) y el nuevo boletín Masaka a duras penas puede hacer un recuento de todo lo que pasa en ellas, considerando todas las sorpresas preparadas.

No dejen de visitar nuestra página web Sugoi Virtual, alojada en www.vermail.net/sugoi/frame.htm

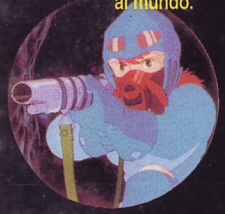
Como siempre, mayores informes en la Librería Sugoi (Centro Comercial Arenales, nivel 5, tienda 22) de martes a sábado, de 11:00 am a 7:00 pm, o al teléfono 2-653-653.

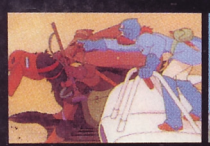
風の谷のナウシカ

Nausicaä del valle del viento

Sobre la desértica superficie del planeta, los restos de la humanidad son una raza diminuta a punto de ser eliminada. Divididos en pequeños reinos empeñados tercamente en luchar unos con otros, una leyenda olvidada es su única esperanza.

Mientras, mas allá del horizonte, el Fukai, la selva tóxica, se alza ominosa contra los hombres que alguna vez creyeron dominar al mundo.





Kaze no Tani no Nausicaä
Studio Ghibli
11/03/1984
Hayao Miyazaki
116 minutos

Sobre la vasta soledad de un desierto, un solitario planeador se eleva en el viento. Montada en él, una jovencita de nombre Nausicaä explora el territorio. La suerte la acompaña, pues luego encuentra, en un extraño bosque, una gigantesca mole que es el caparacho vacío que ha dejado un ohmu. Rápidamente se acerca, y con mucho cuidado se las ingenia para retirar una de las hermosas cúpulas cristalinas que protegían los ojos del ohmu.

Cargando con la cúpula, sale nuevamente a la superficie a tiempo de escuchar las detonaciones de un rifle de insectos. Es otro explorador, y pide ayuda. Sin dudarlo, Nausicaä dispara su propio rifle para que el viajero pueda orientarse y pocos segundos después lo vemos salir a toda prisa del bosque, a lomo de dos gigantescas aves corredoras. Tras él surge el Ohmu, en atronadora y furiosa carrera. La única forma de detenerlo es distrayéndolo con unas granadas de destellos, que Nausicaä se las arregla para dejar caer a su paso.

El viajero resulta ser Yupa, un viejo amigo de Nausicaä, que había estado en un viaje de exploración. Con él trae un pequeño animalito, una ardilla zorro, que la joven decide conservar como mascota. Luego se dirigen al hogar de Nausicaä en el Valle del Viento. Allí, todos reciben con alegría a Yupa y también se complacen del hallazgo del caparacho de ohmu, que los artesanos del lugar podrán usar como materia prima. Esa noche, en la tertulia, mientras se discutía la preocupación de Yupa por el avance de la selva tóxica, se narra una vieja leyenda: "un día vendrá un príncipe en ropas azules, caminando en un campo dorado, a acabar con la selva tóxica y a limpiar el mundo".

Poco después, en una noche de tormenta, una gigantesca nave de carga torumekiana, bajo el ataque de un enjambre de insectos, cae dentro del valle. Nausicaä se acerca rápidamente en su planeador y encuentra agonizando a Rastel, una joven que había estado cautiva en la nave. Con su último aliento, ésta le indica que la carga debe ser destruida. Bajo la amenaza de ser contaminados con las esporas de la selva tóxica, todo el terreno cercano al siniestro es quemado. Pero una extraña mole, aparentemente con vida, no es afectada. Al día siguiente, una flota de naves torumekianas irrumpe en el Valle del Viento, y sus tropas descienden para tomar la ciudad a sangre y fuego. El padre de Nausicaä, aunque enfermo en su lecho, es ejecutado sin piedad. Nausicaä da muerte a los asesinos antes de que Yupa pueda pararla y la comandante Kushana dé orden de detener la matanza. Torumekia ha enviado sus fuerzas con el objetivo de recuperar la misteriosa carga perdida, pero como es imposible de transportar, Kushana decide establecerse en el valle e incubar allí mismo a un gigantesco ser llamado el soldado divino. Este ser es uno de los que, según la vieja historia, asolaron la Tierra en los siete días de fuego.

Con el fin de fortalecer la ocupación, Kushana se dirige a Pejite para reunir más tropas y deja al mando al ladino Kurotowa. Como despojo de guerra, confiscan un avión caza y toman de rehén a Nausicaä (y a algunos fieles súbditos), a quienes suben en los cargueros. Camino a Pejite, sin embargo, son atacados por un valeroso e increíblemente hábil piloto de combate, que en pocos minutos logra hacer pedazos la flota. Sólo es derribado cuando, en un fugaz acercamiento, ve a Nausicaä en una de las ventanas y vacila. Pero la nave está en llamas y pierde altura. A toda prisa, corren a las bodegas, donde liberan el avión caza, y cuando logran montar en él, son alcanzados por Kushana. Para su sorpresa, es invitada a salvarse junto con ellos. Pese a sus esfuerzos, el caza no puede evitar descender hasta la selva tóxica y cae en un exótico pantano. Una vez a salvo, Kushana trata de tomar el control de la situación, pero la aparición de un enjambre de ohmus permite a los "rehenes" dominarla. Como los insectos aún se encuentran agitados, Nausicaä saca el planeador de su compartimento en el caza y sale a investigar. Mientras el caza regresa al Valle del Viento con Kushana, los habitantes empiezan una rebelión contra las fuerzas de ocupación. El guerrero divino comienza entonces a dar señales de vida.

En un rincón de la selva, Asbel, el piloto de Pejite, se defiende de los insectos, pero debe ser salvado por Nausicaä en el último instante. A bordo del planeador, escapan a duras penas de los furiosos insectos, pero caen en una poza de arenas movedizas y desaparecen en ella. De esta manera, logran atravesar la selva tóxica y llegar a un nivel subterráneo donde el aire no está contaminado. Descubren además que la "selva tóxica" en realidad está purificando el terreno de la contaminación dejada por las guerras de la humanidad. Tras recuperar el planeador, los dos jóvenes parten hacia Pejite, pero la encuentran en ruinas bajo el ataque de una estampida de ohmus enloquecidos. De regreso hacia el Valle del Viento, dan alcance a un bergantín de Pejite. Allí se enteran de que las últimas fuerzas del caído reino se han empeñado en impedir que Torumekia controle al soldado divino. Para eso no han encontrado mejor medio que provocar a los ohmus a que atropellen en estampida a sus enemigos, aunque con ello se destruya todo lo que quede en medio. Nausicaä se escandaliza de que manipulen así a la naturaleza y se ponga en peligro el valle, pero es sometida por los soldados de Pejite y nuevamente tomada como prisionera.

A bordo del bergantín, Nausicaä es aislada en una celda, pero la madre de Rastel la ayuda a escapar y le entrega las ropas de su hija para que pueda engañar a los guardias. La única esperanza para los habitantes del Valle del Viento es que Nausicaä vuele a advertirles. Por desgracia, una corbeta torumekiana hace su aparición y de inmediato los ataca. Incapaces de huir de la ligera nave de guerra, son abordados por los soldados torumekianos con órdenes de aniquilar a todos a bordo. Nausicaä logra en el último momento salir volando con el planeador, y para su fortuna llega el caza del valle que venía en su búsqueda. Yupa se introduce entonces en el bergantín para evitar la masacre, y el caza da media vuelta para tratar de detener la estampida. En el Valle del Viento, la revuelta da oportunidad a los habitantes para refugiarse en los restos de una vieja nave espacial estrellada. En la confusión, Kushana se reúne con sus tropas. Mientras, el caza localiza una navecilla voladora que arrastra una cría de ohmu, capturada con el fin de exaltar a todo el rebaño. Nausicaä ordena a los tripulantes que vuelen a prevenir a la gente del valle, mientras ella trata de salvar al ohmu. Bajo las ráfagas de ametralladora, Nausicaä se lanza al abordaje de la navecilla de Pejite y logra derribarla. El pequeño ohmu está muy malherido, pues lo han colgado con arpones y en su terror se lanza al lago ácido cercano. Nausicaä intenta detenerlo, y sólo el dolor de sus propias heridas lo logra calmar. Luego obliga a los soldados de Pejite a levantar al ohmu en un arnés de cuerdas y llevarlos a detener la estampida que habían provocado. Con este fin, descienden delante de la furiosa manada de ohmus, pero la estampida no se detiene, y tanto Nausicaä como la criatura son atropellados. En el valle, el caza llega a tiempo para detener el asalto a la nave espacial y advertir de la estampida sobre ambos bandos. Todos corren al terreno más alto, mientras las tropas de Torumekia se preparan para resistir el embate de los insectos.

Kushana no se intimida, pues confía en su arma secreta. El soldado divino se levanta tembloroso, y a órdenes de ella lanza un poderosísimo rayo de energía que hace arder en llamas el horizonte. Pero la estampida no se detiene. Activado prematuramente, el soldado divino se deshace lentamente, pero tiene tiempo de lanzar un rayo más antes de colapsar pesadamente. Las hordas de ohmus llegan entonces hasta las defensas torumekianas y las arrasan en segundos. Tras la destrucción, la calma llega poco a poco, y mientras el viento sopla suavemente, los sobrevivientes son testigos de una escena fantástica. El cuerpo de Nausicaä es levantado suavemente por los miles de tentáculos de los ohmus, y con un suave brillo dorado obran milagrosamente la curación de sus heridas. Para maravilla de todos, la ropa de Nausicaä estaba teñida de azul con la sangre del pequeño ohmu, y cuando ella se levanta completamente curada, se dan cuenta de que la profecía se ha cumplido ante sus ojos.

Rurouni Kenshin

El GATO MISTERIOSO

Luego de la lucha y al verse descubierto, el primer pensamiento del destajador es silenciar a la testigo, pero al escuchar lo que ella le dice duda un instante. La extraña mujer sufre un desmayo y Kenshin reconoce en ella el olor de un perfume muy particular. Después de llevarla a su refugio, pide una habitación para ella, pero en ese momento no hay ninguna disponible, y sólo pueden ofrecerle agua para asearse y una sopa caliente. Por lo demás, sólo le queda alojarla en su habitación.

Al día siguiente se encuentran casualmente en el pasillo. Ella le comenta que la noche anterior se puso mal porque se había embriagado y se disculpa por todas las molestias que pudo haberle causado. Kenshin no le cree del todo y le pregunta su nombre. Ella responde que se llama Tomoe Yukishiro.

La recién llegada es tema de conversación durante el almuerzo de ese día. Hie no pierde la oportunidad de preguntarle maliciosamente si es cierto que ella había pasado la noche con él en su habitación. Esto molesta sobremanera a Kenshin, quien termina abandonando el comedor, no sin antes dar a Hie un buen susto. Después de este incidente, Tomoe le cuenta a Kenshin que no tiene ni casa ni familia. Kenshin le devuelve su aikuchi (daga) y le dice que se marche a un lugar donde no existan asesinos.

Más tarde, mientras Kenshin pedía un trabajo para Tomoe, es interrumpido por Hie, quien le dice que acaban de llegar Katsura-san y Katagai-san, sus jefes inmediatos, y que quieren hablar con él. Al momento se reúnen e interrogan a Kenshin acerca de lo ocurrido la noche anterior, y llegan a la conclusión de que la víctima era del Bakufu y probablemente era un Oniwabanshu. Pero además, esa noche fue cuando Kenshin encontró a Tomoe. Katsura le aconseja a Kenshin no ponerse al descubierto porque hay muchos traidores.

Al día siguiente, Hie rinde informes a Katsura acerca de Tomoe. Le dice que probablemente sea la hija de una familia pobre que cayó en la prostitución y luego llegó hasta ellos, y además, que no ha tenido ningún contacto con el exterior desde que llegó y que se puede confiar en ella. Más tarde, Katsura recibe una carta en la que su cómplice Miyabe-san lo pone al tanto de que sus armas ya están listas y los disturbios están a punto de comenzar.

Al mismo tiempo, Tomoe se dedica a comprar flores y brinda su ayuda en las labores domésticas.

Esa noche, Tomoe, al entrar a la habitación, encuentra a Kenshin durmiendo junto a la ventana e intenta cubrirlo con una manta, frente a lo cual el destajador reacciona atacándola por instinto. Pero luego se disculpa, pues se da cuenta de la buena intención de la joven, y le menciona que es su destino el asesinar gente, pero que no durará mucho tiempo. Más tarde, Katsura se reúne con Tomoe y le explica que todo asesino necesita un freno, así como toda espada necesita su funda, y para ello le cuenta la historia de un destajador llamado Takazugi y su mujer Uno, quien hizo las veces de la funda de su espada. Así, le pide a Tomoe que ella sea la funda de la espada de Kenshin.

Al día siguiente, Tomoe conversa con Kenshin y le cuenta que esa noche es su noche de descanso, y que no le gustaría salir sola. Por la noche, mientras Kenshin y Tomoe se encuentran conversando y bebiendo sake, llega de improviso Hie, quien les informa que algo ha salido mal: su jefe Katsura se encuentra en peligro y ahora todos deben ir al refugio. En ese momento, los Shinsengumi irrumpen en la reunión secreta y, antes de caer preso, Miyabe-san se suicida. En el camino, Kenshin y Tomoe se encuentran con parte del grupo Shinsen. Tomoe trata de impedir la lucha, pero no hay alternativa. La refriega termina con una victoria más para el destajador, luego de lo cual se ocultan y huyen. Al momento llega el resto de la tropa Shinsen. Saito advierte el olor peculiar del perfume de Tomoe, pero luego se desdice.

En el refugio, Katsura ordena a Kenshin y a Tomoe viajar a Otsu disfrazados como si fueran esposos para pasar inadvertidos. El 18 de julio, una semana después, se cambian las leyes. Los grupos del Bakufu y Shoobu se enfrentan en Kyoto, y las calles arden en llamas. Después de esto, la tropa Shoogu se agiganta y el conservadurismo gana terreno. Camino a Otsu, Kenshin y Tomoe se encuentran con la florista del mercado, y Tomoe le aconseja que no vaya a la ciudad porque la situación está terrible. Ésta le pregunta por Kenshin, a lo que Tomoe responde "es mi esposo".

PRIMERA REUNIÓN EN EL MISTI

El día domingo 4 de abril se realizó con éxito la primera reunión de Club Sugoi en la ciudad de Arequipa, en el local del Cinema Andino a las 3:00 pm, con una duración de 4 horas y media entre exhibiciones de video y conversatorios con el público asistente. Esta primera experiencia colmó las expectativas que el Proyecto Sugoi tenía para esta primera reunión en provincias, y ya se anunció oficialmente que es sólo el punto de partida de muchas otras reuniones que se harán para los fanáticos del anime en diferentes ciudades del interior del país. Podemos mencionar tentativamente a Cusco y Piura como futuros lugares que Club Sugoi Perú piensa visitar para contactarse con los aficionados locales y ver la posibilidad de establecer grupos del club en ellas. Así que si eres devoto del anime y vives en el interior del país, comunícate con nuestras oficinas en Lima para informarte de los requisitos de afiliación al Club Sugoi Perú y de qué manera puedes ayudarnos a realizar una reunión en tu ciudad.

A este primer encuentro no sólo asistieron los socios propiamente dichos, sino también el público arequipeño en general, pues la mencionada reunión fue de ingreso abierto. Y para cerrarla como se merecía, se sorteó entre los asistentes una serie de productos, como ilustraciones, videos de AfiSub y todas las temporadas de Sugoi Te Ve, además de entregar el boletín Masaka a todos los socios.

EL VIAJE

Por un hecho ajeno y accidental, esta reunión estuvo en peligro de no realizarse debido al movimiento sísmico del viernes 2 de abril frente a las costas de Arequipa. Este hecho originó derrumbes en la Carretera Panamericana, por lo cual la comitiva de Sugoi tuvo que esperar 16 horas para llegar a la Ciudad Blanca, con lo cual la duración del viaje se extendió a unas 30 horas. Pese a estos inconvenientes, pudimos llegar a tiempo la madrugada del domingo con el cargamento de artículos, mercadería y, lo más importante, las cintas de video que iban a exhibirse esa tarde, lo que al final se cumplió sin mayores inconvenientes.

LOS VIDEOS

En esta primera reunión se calentaron motores con las películas "Slayers Great" (tercera aventura fílmica de la serie de televisión "Slayers") y "El reloj del rascacielos" (la primera correspondiente a la serie "Meitantei Conan"). Como fondo, se proyectó "Evangelion: Death", primera de las tres películas de la serie Shin Seiki Evangelion, la cual tuvo necesariamente que ser comentada por Max Kabsther, productor del programa Sugoi Te Ve.

LOS AUSPICIADORES

Esta primera reunión se pudo llevar a cabo gracias a Internet World de la Av. Sucre 119, Cinesur de la Av. La Salle 185 - of. 2-8, y la librería Dragón del Centro Comercial Panorámico, tienda 17. Con todos ellos, ubicados en la Ciudad Blanca, se hicieron las coordinaciones para ofrecer a los asistentes una tarde inolvidable. Asimismo, agradecemos a todas las personas relacionadas con este proyecto que prestaron su colaboración, y en forma especial a los socios del Club Sugoi Arequipa, quienes desinteresadamente brindaron su ayuda para la organización del evento y la atención a los asistentes, y además conversaron un rato con nuestra comitiva al final de la reunión.

Para todos los aficionados de la Ciudad Blanca que deseen unirse al Club Sugoi Arequipa, les informamos que las inscripciones están abiertas en la librería Dragón del Centro Comercial Panorámico, tienda 17. Los requisitos son: ser mayor de 12 años, traer dos fotos tamaño carnet y 15 soles que incluyen la cuota de inscripción más dos meses de membresía. Aparte de ello, el carnet de Club Sugoi da derecho a descuentos en mercadería disponible en pedidos por correo, y muy pronto en la próxima a inaugurarse Librería Sugoi Arequipa. Estos productos incluyen la revista Sugoi, el boletín Masaka, los videos de las temporadas del programa Sugoi Te Ve y toda la línea de videos del sello AfiSub subtitulados al castellano. Pero lo más importante, una vez se concluya su planificación, serán las reuniones mensuales, donde podrás ver las mejores series, OVAs y películas de anime.

Así que date prisa, pues las inscripciones para Club Sugoi Arequipa ya están abiertas y el cupo es limitado. Además, las conversaciones ya están avanzadas para la segunda reunión, cuya fecha será anunciada en breve. ¡No te la pierdas!

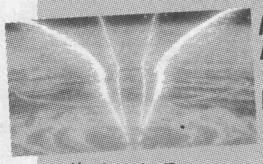
Director: Iván Antezana Quiroz
Comité editorial: Jorge Thomas, Dacio Estrella, Khaled Encalada
Corrección: Carlos Anglas, Iván Antezana
Diagramación: Francisco Alonzo
Traducciones: Elodia Espinoza
Colaboradores: Rafael Antezana, César Arellano, Armando Asato, Alfredo Vásquez, Alejandro Beraún, K'mil Encalada, Laila Escudero, Freddy Garro, Luis Vásquez
Ilustraciones: David Cárdenas, Florencia Diestra, Mary Carmen Timoteo, Mary Elena Timoteo

Preprensa: Digital Perfect Point S.A.
Impresión: Editorial Monterrico S.A.
Edición, publicidad y distribución: Publicaciones Creativas S.A.
Van Dyck 188, San Borja - Lima 41, Perú
Tel/fax 346-2649
Correo electrónico: pcreat@amauta.rcp.net.pe
Página web: http://www.vermail.net/sugoi/frame.htm
Colaboraciones: toda colaboración debe entregarse tanto en formato impreso (tamaño A4, máximo 4 carillas) como en electrónico (diskette con archivo en formato ASCII o .txt). Todas las colaboraciones pasan a ser propiedad de la empresa editora.
Masaka y ***Tenkaichi*** son marcas registradas por Publicaciones Creativas S.A. Se permite la reproducción total o parcial del contenido únicamente con autorización escrita de los editores.
Todos los títulos, los personajes y las imágenes originales presentados en esta publicación están registrados por sus respectivos propietarios y se publican sólo con fines informativos.

¡Visita la **Librería Sugoi**! Centro Comercial Arenales, nivel 5, local 22 - Tel/fax 2-653-653

EL OTAKU VIRTUAL

¡Hola, amigos! he aquí una sección dedicada a la Lista de Interés Sugoi. ¿Que qué es eso...? Bueno, vamos a ver. ¿Recuerdas aquella carta tan larga que nos enviaste y que tardamos tan poquito en responder? Pues, aparte del hecho obvio de que es fácil hacer montones de amigos entre personas que comparten un mismo interés, la lista sirve, entre otras cosas, para dirigir preguntas abiertas al resto de los integrantes. Con 300 otakus virtuales de auditorio, las probabilidades de que alguno de ellos sepa la respuesta de aquella preguntita difícil que tanto te inquieta crecen astronómicamente. En el peor de los casos, alguien podrá dirigirte hacia alguna buena dirección para proseguir con tus nobles investigaciones. A continuación podrás ver una muestra de los profundos y trascendentales temas resueltos en los últimos meses por la lista.



FINAL DE EVANGELION

De: Max Kabsther

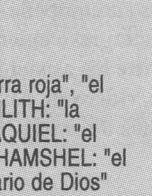
Bueno, KAZU, las películas de Eva son tres. Originalmente iban a ser un juego de OVAs, pero Rockefeller Hideaki Anno vio la posibilidad de agrandar más sus arcas si es que el proyecto lo mandaba para la pantalla gigante. Ahora bien, los nombres de las películas son: Death & Rebirth (dos películas en una, podríamos decir, ya que se pasaron en la misma función y la gente tuvo que pagar sus cien coquitos para verlas). Evangelion: Death es una especie de resumen de la serie. En el primer corte se vieron escenas nuevas que se utilizaron luego en la edición en video de la serie, pero en la edición de video de la película se quitaron las escenas nuevas. La película Death acaba justo donde finaliza el capítulo 24. Terminada la película, hay un intermedio musical y se pasa inmediatamente a la película Rebirth, que llena algunos vacíos dejados a propósito en el penúltimo capítulo. La película The End es un final nuevo que le da el director a pedido de los fans que se molestaron con él, debido al final cerebral que le dio a la serie (personalmente, a mí me gusta más el final de la serie). La película The End está dedicada para aquellos que esperaban que Eva tuviera un final espectacular desde todo punto de vista, aunque a Hideaki se le pasó la mano con el lavado cerebral. El resultado es un final totalmente distinto, pero sin la intención de desechar el visto en la serie, en el que todo el proceso de la muerte de los humanos viene a ser la pantalla negra que sale al inicio del episodio final: "...ocurrió la complementación humana, pero como no tenemos tiempo para contarla, lo veremos desde el punto de vista de un niño llamado Shinji Ikari".

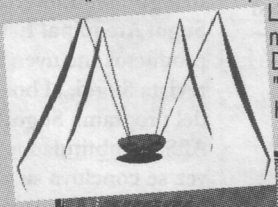
En conclusión, las incursiones de Eva en el celuloide son tres: Evangelion: Death (personalmente, el peor resumen de serie que he visto), Evangelion: Rebirth (gran acción y litros de sangre que pueden salpicar al espectador, se recomienda ver con el estómago vacío) y The End of Evangelion (verdadero lavado cerebral que nos dio Hideaki Anno), que cierran con broche de oro toda la serie de Eva y le dan en la yema del gusto a todos los fanáticos.

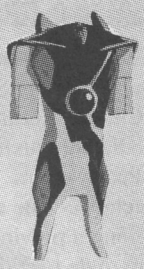
ÁNGELES DE EVANGELION

De Max Kabhster

ADÁN: "el de la tierra roja", "el primer humano"; LILITH: "la primera mujer"; SAQUIEL: "el precio de Dios"; SHAMSHEL: "el conquistador solitario de Dios" (posiblemente deformación de Shamshiel); RAMIEL: "el elevado de Dios"; ISRAFEL: "el que ejecuta sin entender"; SANDALFÓN: "el enemigo escondido en la casa de cuevas"; MATARIEL: "el regalo encantado"; SAHAQUIEL: "el ingenio de Dios"; IROUL: "el vigilante de la ciudad" (posiblemente adaptación de Irel); LELIEL: "las mandíbulas de Dios"; BARDIEL: "el hijo humillado de Dios", ZERUEL: "El Poder Acosador de Dios" (también Zeruch), ARAEL: "La Luz de Dios" (posiblemente adaptación de Ariel), ARMISAEL: "La Montaña del Juicio de Dios", TABRIS: "Ángel del Libre Deseo" (también conocido como Kaworu), LILIM, decimoctavo ángel: "La Humanidad".





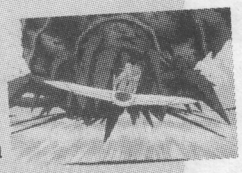


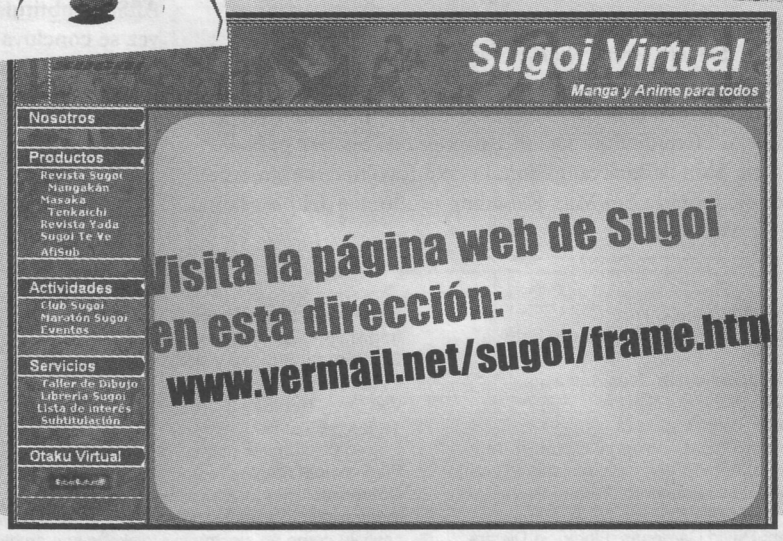
Los nombres no son arbitrarios, proceden todos de la tradición judeocristiana y ocasionalmente de alguna otra. Hideaki en Eva no dejó gran cosa al azar. Sobre el árbol de la vida, viene en la cábala, y también aparece en otras mitologías. Los "Manuscritos del Mar Muerto" existen efectivamente, aunque no tienen realmente mucho que ver con EVA. Si bien se dice que son una recopilación de fragmentos bíblicos y de otras tradiciones, el contenido íntegro de los mismos creo que aún no se ha hecho público.

NAUSICAA - MONONOKE

De: tonio <tonio@mail.cosapidata.com.pe>

Ambas películas son genialidades de Miyazaki sensei, y compararlas es muy difícil. Cada una aporta cosas similares y a la vez diferentes; claro que tomando en cuenta la diferencia de tiempo, Nausicäa de principios de los 80 y Mononoke de mediados de esta década, como que Nausicäa podría llevar cierta ventaja, aunque repito que esas comparaciones son odiosas. En la tele, algunos "afortunados" tuvimos la "suerte" de ver Nausicäa a mediados de los 80 a través de lo que entonces era el Canal 13 (no recuerdo qué nombre tenía, creo que ya era Global, tendría que ver la copia que hice). Claro que lo que presentaron era la





traducción directa de la "adaptación" horrorosamente mutilada que hicieron los gringos y que llamaron "Los Guerreros del Viento" (!?). Compruebe cuánto la cortaron, que en la tele duró poco más de 1 hora y 50 minutos, ¡incluyendo comerciales y todo!, comparados con los 116 minutos NETOS de película. O sea, fácil en aquella época vimos una Nausicäa con menos de 20 minutos POR LO MENOS y con un doblaje que alteraba todos los nombres del texto original. ¡En fin, cosas de las "adaptaciones"!
ja ne!
Tonio

DIRECCIONES DE ANIME

De: The Selin <the_selin101@madmail.com>

Hola
Direcciones web manga y anime

http://members.tripod.com/Inu_Yasha/avi.html
http://aa.animeonline.org/mp3/Download (MP3's).
http://www.pacificnet.net/rei/kaoru/mp3/Kame (FTP)
http://www.lith.com
http://www.duellists.tj/utena/
http://surf.to/rkshrine
http://webhome.idirect.com/battou/shrine.html
http://nukunuku.anime-manga.net/is.html
http://members.tripod.com/Gulaman/mainpage.html
http://animetheme.vill.edu
http://animecity.ml.org/Gallery/Gallery.asp
http://members.xoom.com/SailorBacon/
http://come.to/topsnes
http://www.poli.studenti.to.it/emu/roms/snes/snesromsc.htm
http://www.geocities.com/Area51/Comet/5008/index.htm
http://washu.net/mpegs
http://animeinn.com/
http://www.perryandgumbi.simplenet.com/Lyrics/
http://ryuujin.simplenet.com/anime/amp3.htm
http://www.splicenet.com.br/anarchy/bms/games/smgames.htm
http://www.anipike.com
http://www.editorialvertice.com.ar/otaku/
Espero que se diviertan con las direcciones; algunas tratan temas relacionados con el anime no tan directamente como el shogo -juego, donde salen mechas tipo Robotech- (lith), o juegos nes con temas manga como go Ackman -mate de risa segun Laila-
Chao
The Selin
Freddy Raúl Calienes Quelopana

MANGAS DE DRAGON BALL

De:camacho
<camacho@mail.cosapidata.com.pe>

A los interesados, hay una página de alguien que se ha dado el trabajo de escanear casi todas las páginas del manga y las ha puesto en .zip para bajar. Además, las ha traducido al inglés. Está en:

http://db.silicon-north.com

Les recomiendo darse una vuelta.

Damos las gracias al recopilador:
Freddy Garro (KYO KUSANAGI)
Yoshi Kimeta !!!
E-mail : paf_garro@computextos.net
Teléfono : 474-6123

LISTA DE INTERÉS
- PRIMERA PARTE

Participar en una lista de interés es una experiencia muy enriquecedora. Sólo necesitas tener acceso a una cuenta de correo electrónico. Existe un buen número de compañías que ofrecen cuentas de correo gratuitas. Entre ellas, te recomendamos

mundomail.net

¿CÓMO INSCRIBIRSE?

Puedes inscribirte a la Lista de Interés Sugoi enviando un e-mail a:

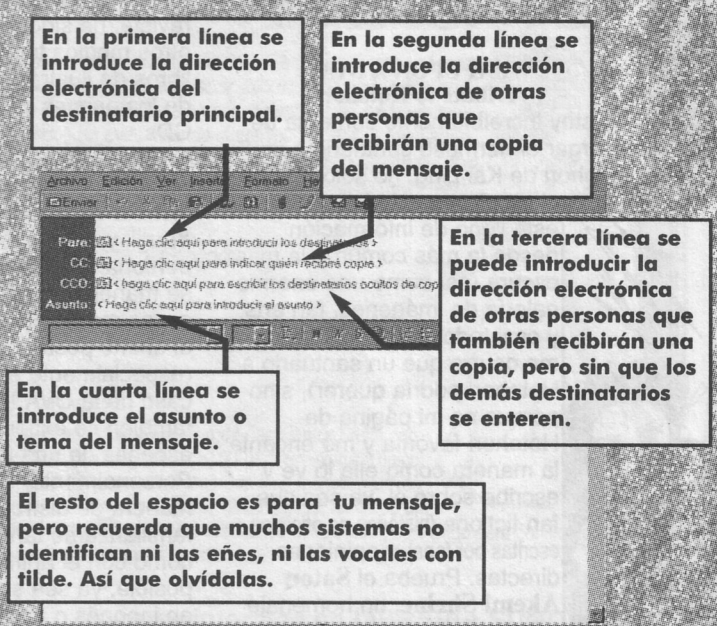
listas@urubamba.unired.net.pe

el mensaje no debe tener subject o asunto, y en el cuerpo basta con escribir:

subscribe sugoi

Luego deberán esperar la aprobación del administrador de la lista para ser admitidos. Esto demora de uno a cuatro días. Como primer mensaje, les llegará una bienvenida formal y el reglamento de los participantes.

La lista tiene un tráfico promedio de 40 mensajes diarios, por lo que debes revisar tu correo regularmente. Las cuentas gratuitas tienen un espacio limitado para guardar mensajes. Si se llena, tu dirección empezará a generar rebotes. El servidor de listas detecta estos problemas y automáticamente elimina a dichas direcciones de la lista, las cuales deberán cumplir nuevamente el proceso de inscripción.



Hay muchos programas de correo diferentes, pero en la actualidad ya se ha dado por norma que incluyan la estructura que hemos tomado como ejemplo. No importa que esté en inglés o ruso, el orden de ingreso de la información es el mismo.

FUSHIGI YUUGI

Había una vez un libro mágico, escrito en una lengua extraña, con la maravillosa habilidad de atraparte entre sus páginas y sumergirte en un mundo de aventuras fantásticas. Era un manga, claro. Y, para muchos, uno de los mangas más fascinantes jamás dibujados es la obra de Yuu Watase, de la cual encontramos una larga lista de aficionados y una enorme lista de páginas web relacionadas. De entre ellas hemos seleccionado una muestra de las mejores, para tener un mejor acercamiento a la historia. En esta ocasión, hemos extraído una aproximación general a los distintos aspectos de Fushigi Yuugi, así como la primera parte de la primera temporada, pues la serie de anime tuvo la friolera de 52 episodios de televisión, por lo cual completaremos la reseña en un próximo número.

www.FushigiYuugi.com

Tan pronto voltees la página...

"Ésta es la historia de una chica que reunió a los Siete Guerreros de Susako, y adquirió el poder para hacer realidad todo deseo. La historia es un encantamiento en sí misma. Quien quiera que termine este libro, recibirá este poder. Tan pronto la página sea volteada, la historia se hará realidad y empezará...."

Una sección de esta página está dedicada a los santuarios de personajes. Por favor echenles un vistazo a los santuarios. Después de todo, están hechos con amor.

WISH UPON A STAR
Tribute to Hotohori

Estoy increíblemente contenta de albergar el hermoso santuario a Hotohori de Kai Ling, no sólo porque el diseño es exhuberante y está lleno de información desde la más común a la más oscura (así como una enorme galería de imágenes, fan arts, y casi todo lo demás que se me ocurre que un santuario a Hotohori podría querer), sino porque es mi página de Hotohori favorita y me encanta la manera como ella lo ve y escribe sobre él, ya sea sus fan fictions (historias no oficiales escritas por fans) u opiniones directas. Prueba el **Satou Akemi Shrine**, un homenaje a la fantástica cantante responsable de los temas de apertura del anime de FY, y muchas otras bellas canciones de otras series.

Como ya saben muchos, el manga de Fushigi Yuugi está en publicación en inglés. Vean la página de **Viz Comics** para mayores detalles. Esta página se ocupa sólo del manga japonés.

Fushigi Yuugi fue publicado por primera vez en la revista para chicas Shoujo Komiku. Empezó en 1992 y siguió hasta 1996. Yuu Watase tenía 22 años cuando salió el primer capítulo. No me ha sido posible encontrar fechas más exactas. La revista parece ser quincenal, pues los 106 capítulos a razón de 26 capítulos por año tomarían 4 años para ser completados. Y me parece recordar haber visto referencias a la primavera, pero no he podido localizar la fuente otra vez.

El hermoso arte de las imágenes que dan inicio a cada capítulo, muchas de las cuales fueron originalmente publicadas en color en la revista, ha sido incluido en muchos otros medios también, incluyendo los libros de ilustraciones, las secuencias de los animes y los folletos de los CDs.

El manga es la primera versión de la historia de Fushigi Yuugi, y mi opinión personal es que allí se manejan muchas cosas mejor que en el anime posterior (especialmente en el caso de la OVA II), aunque el anime también se extiende en algunas escenas de una forma que me gusta. Personalmente, opino que la mejor manera de disfrutar Fushigi Yuugi es familiarizarse tanto con el manga como con el anime todo lo que sea posible, ya sea subtitulado o doblado, en japonés o traducido.

En cuanto a la correspondencia entre el anime y el manga, los volúmenes 1-13 del manga son equivalentes a la serie de TV (52 capítulos de media hora) y los volúmenes 14-16 son equivalentes a la segunda serie de OVAs (6 episodios, mayormente de media hora). Y no, el OVA 1 no está basado en el manga en absoluto.

La serie de televisión salió al aire entre marzo de 1995 y febrero de 1996. Tuvo un rating increíblemente alto durante su emisión y fue lo bastante popular para ser seguida por dos series OVA que continuaron la historia donde la dejó la serie de TV. Esta serie es la fuente de la mayor parte de la fantástica música. Es fácil quedar enganchado con unos cuantos episodios y definitivamente recomiendo verla, y verla toda. La serie tuvo dos temporadas. La primera duró 27 episodios y el 28 era una recapitulación del principio de la historia resumiendo los sucesos, mientras parte del episodio 29, que daba inicio a la nueva temporada, también resumía los sucesos más recientes. La historia se vuelve mucho más intensa en la segunda temporada, cuando el conflicto crece.

A diferencia de la serie de televisión y la segunda serie de OVAs, esta historia de tres partes de media hora no está basada en la historia original de Yuu Watase, sino que fue desarrollada por otros, en teoría para servir de puente entre la serie de TV y la historia del manga 14 al 18 (probablemente en preparación para la creación de la segunda serie de OVAs).

Cuando se le preguntó a la autora qué opinaba de estas OVAs (que se comparaban con un doujinshi), sólo dijo que era interesante ver lo que otros hicieron basados en lo que ella había creado.

FUSHIGI YUUGI

http://members.tripod.com/~jayliz/summary1.html

Cuando Yui Hongo, la mejor amiga de Miaka Yuuki, le pide que la acompañe a devolver un libro a la biblioteca, Miaka no lo piensa dos veces. Si hubiera imaginado las desventuras que le esperaban a ella y a su amiga...

En la biblioteca, la dos quinceañeras tropiezan con un antiguo manuscrito chino, crípticamente titulado "El universo de los Cuatro Dioses". Por pura curiosidad, Yui empieza a leerlo en voz alta para las dos.

"Ésta es la historia de una chica que reunió a los siete Seishi de Susaku y obtuvo poderes absolutos. El libro en sí es un encantamiento. Quien quiera que termine de leerlo, también recibirá estos poderes. Cuando volteen la página, la historia se hará realidad y dará inicio".

Súbitamente, las chicas son envueltas por una luz roja y transportadas dentro del libro. Cuando vuelven en sí, se encuentran en algún desolado lugar en medio de ninguna parte.

Mientras tratan de entender qué ha pasado y dónde están, son atacadas por bandidos que secuestran chicas y se imaginaban que obtendrán buen dinero por estas bellezas extranjeras. Afortunadamente, son rescatados por un joven que tiene el kanji del ONI como un brillante tatuaje en su frente. Tras dar cuenta fácilmente de los bandidos, le

pide a las chicas el pago por sus servicios, pero al ver que no tienen con qué pagarle, se dispone a seguir su camino. Mientras Miaka aún está escarbando sus bolsillos en busca de algúna cosa de valor que entregar, Yui corre tras el joven y misteriosamente es devuelta a la biblioteca, donde recoje el libro y con sorpresa descubre que todo lo que les ha pasado hasta ese instante está descrito en el libro.

Miaka permanece en el mundo del libro, y el país donde se encuentra es muy parecido a la china antigua, aunque según la gente del lugar se llama Konan. Ya que Miaka no sabe a dónde se ha ido Yui, se pone a buscar al misterioso joven que las había salvado más temprano. Y, tras ser nuevamente rescatada por él de otro ataque, le pide que la ayude a encontrar a Yui. El joven se presenta como So Kichiku, pero pide que le llamen Tamahome, y acepta ayudarla.

Durante la búsqueda, encuentran al emperador de Konan que había salido en una procesión. Miaka se mete en problemas con los guardias del emperador y ambos son arrestados. Ya en el palacio, Miaka conoce a una bella y misteriosa persona llamada Hotohori, que luego resulta ser el mismísimo Emperador. Hotohori le explica a Miaka la historia del Universo de los Cuatro dioses: cuando la tierra de Konan esté en problemas, una chica de un mundo diferente aparecerá y se convertirá en la salvadora del país, la Susako no Miko. Ella reunirá a los siete guerreros honrados por las estrellas (sichiseishi) cuya misión es protegerla, y entonces invocarán a Susaku y le será entregado el poder de hacer realidad los deseos.

Miaka acepta con excitación su puesto y descubre que dos de los siete guerreros son Tamahome y Hotohori (con el kanji de "estrella" en su cuello). Además, Hotohori, como emperador, posee un sagrado rollo de pergaminos con la leyenda de Susaku, que contiene valiosas pistas destinadas específicamente para que Susaku no Miko encuentre a sus guerreros.

Ahora que Miaka ha aceptado su misión, ella , Hotohori y Tamahome se preparan para buscar a los otros cinco guerreros. Para empezar, Hotohori da la orden de reunir en el palacio a los hombres más fuertes, más inteligentes, etc., del reino. Allí, Miaka pone a prueba su honor insultándolos y Tamahome pone a prueba sus habilidades físicas dándoles una paliza. En la batalla resultante, la estructura del edificio se derrumba y Miaka queda atrapada en los escombros. Tamahome se las arregla para llegar hasta ella a tiempo para escudarla con su propio cuerpo, pero ninguno de los presentes es capaz de mover las piedras para salvarles la vida.

Aparece entonces una bella cortesana con fuerza sobrehumana, que se presenta como Kourin. Ella rápidamente hace a un lado el tremendo muro caído y se revela a sí misma como el tercer guerrero, Nuriko. Además, hace un rápido avance hacia Tamahome, todo en menos de cinco minutos.

La razón de ello es que Nuriko siente una gran atracción por Hotohori, pero su amor no es correspondido, ya que aparentemente Hotohori no tiene idea de sus sentimientos. Cuando ve a Miaka como un obstáculo para ganar el afecto de Hotohori, se pone celosa y trata de devolverle el favor monopolizando a Tamahome. Esto despierta en Miaka sentimientos que no había advertido. Después de que Hotohori le confiesa su

amor a Miaka, ella se da cuenta de que no ama a Hotohori, sino a Tamahome. Nuriko también se da cuenta de que Miaka no busca estar con Hotohori y deja en paz a Tamahome, con lo que ambas empiezan a llevarse mejor. Tamahome, por desgracia, rechaza la confesión de amor de Miaka.

Al poco tiempo, Miaka cae presa de una fiebre y empieza a añorar su hogar, preocupada por Yui y los exámenes de ingreso. Mientras tanto, Yui tiene las dos horas más extrañas de su vida, experimentando cada detalle de lo que le pasa a Miaka:

- Cuando una estructura de piedra cae sobre Miaka y se hiere la pierna, Yui siente el dolor y sangra también.
- Cuando Miaka cae al lago en los jardines, Yui termina empapada.
- Cuando Miaka contrae la fiebre, Yui también sufre los síntomas.

Yui se da cuenta de que aun habiendo pasado sólo dos horas en nuestro mundo, en el libro han sido muchos días. Buscando alegrar a Miaka, Hotohori conduce a la banda al Monte Taikyoku, la morada de Taiitsu-kun, creador y señor

FUSHIGI YUUGI

de su mundo. En el camino, Miaka descubre que Nuriko intenta hacer que Tamahome y ella estén juntos. Miaka se entusiasma tanto que sacude a Nuriko hasta que su camisa le rueda por los hombros para descubrir que su anatomía no corresponde a la de una mujer. Para horror de Miaka, Nuriko le revela que en realidad "ella" es un "él", pero que por amor es capaz de olvidar incluso su hombría.

Taiitsu-kun ha estado observando con interés a Miaka desde su llegada a este mundo, y tras poner a dura prueba su capacidad de ser Susaku no Miiko, decide que es buena, de intenciones puras y digna de recibir ayuda. Taiitsu-kun le explica a Miaka que es posible que regrese a su mundo gracias al lazo que la une a Yui. Este lazo reside en sus uniformes escolares idénticos, y debido a ello Yui experimentaba lo mismo que Miaka. Y así, con los guerreros rogándole que se quede, y Yui suplicando que regrese, Miaka vuelve a casa.

Cuando ella llega a la biblioteca, Yui ha desaparecido, y la biblioteca está a punto de cerrar. Miaka trata de llamar a Yui a su casa, pero no logra ubicarla, y no se imagina dónde puede estar. Al regresar a su casa, Miaka le cuenta a su hermano Keisuke todo lo que le había pasado, y luego se pasa el resto de la noche tratando de convencerlo a él y a su madre de que no está loca. Su hermano cree que tanto estudiar para los exámenes ha sido demasiado para su pobre hermana. Después, Miaka se da cuenta de que Yui debe haber ocupado su lugar en el libro y regresa a la biblioteca (seguida de cerca por su hermano), y allí se introduce nuevamente en el libro ante un sorprendido Keisuke. Atónito, Keisuke recoge el libro y empieza a leer. Una vez Miaka llega al palacio de Konan, descubre que han pasado tres meses en el libro durante la noche que ella estuvo fuera. Sin saber exactamente qué pasó con Yui o dónde pueda estar, Miaka acude donde Nuriko y Hotohori para que la ayuden a buscar a su amiga una vez más. Tamahome ha dejado el palacio en una misión y no está disponible para colaborar (corre el rumor de que estaba deprimido por la partida de Miaka). Nuriko acompaña a Miaka en su búsqueda de Yui y Tamahome, y lo encuentran a él alquilándose como custodia de un grupo de viajeros. Con curiosidad por descubrir por qué está tan obsesionado con el dinero, Miaka y Nuriko siguen a Tamahome hasta su morada y descubren que tiene una pequeña y linda familia a la que da sustento en una villa cercana. Descubren que su madre murió cuando tenía doce años y su padre está enfermo, por lo que Tamahome hace lo que sea para mantenerse.

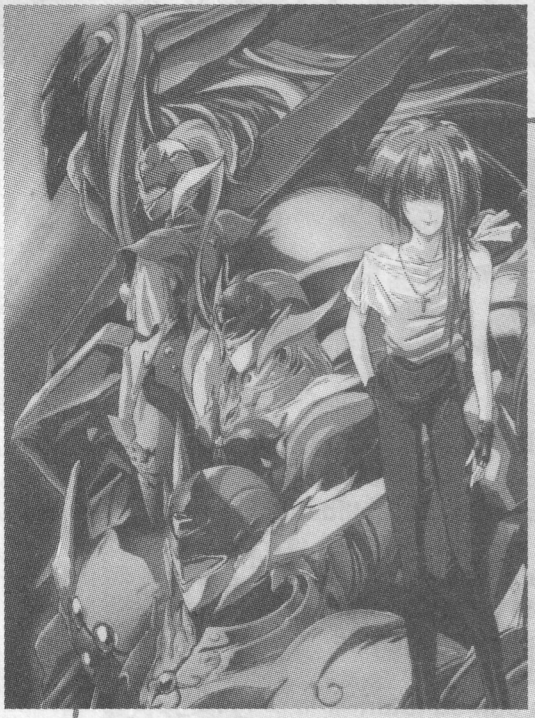
Al poco, Miaka y Nuriko son atacados por asesinos y luego, atacantes similares amenazan la familia de Tamahome, así como a él mismo. En cada ocasión son ayudados y rescatados por un misterioso mago que les advierte que los asesinos son del país del sur, Kutou, y que Miaka, la Susaku no Miko, es el objetivo. Antes que el segundo asesino sea ejecutado, admite que Kutou está buscando a su propio Miko, el Seiryuu no Miko. El mago que le salvó la vida a Miaka y los guerreros resulta ser el cuarto shichiseichi, el monje errante Chichiri. Chichiri advierte a Miaka que sus acciones pueden poner en riesgo a otras personas de maneras que no se imagina. En ese momento, se le ocurre a Miaka que Yui puede haber sido reclutada para ser la Seiryuu no Miko, y que pueden estar en bandos rivales en ese caso. Tras escuchar las advertencias de Chichiri, Miaka intenta viajar sola a Kutou para no poner en peligro a los otros y para localizar a Yui por sí misma. De cualquier manera, Tamahome la sigue y Chichiri luego le sigue la pista a los dos. Miaka llega al palacio de Kutou y le dice a los guardias que ella es la Seiryuu no Miko para poder entrar. Cuando Tamahome trata de irrumpir dentro, se encuentra con el Shogun del ejército de Kutou, Nakago.

Miaka y Yui se reúnen finalmente dentro de los muros del palacio y Yui le asegura que, aunque se lo han pedido, no ha aceptado el puesto de Seiryuu no Miko. Tamahome localiza a las chicas y Yui los deja solos para ir a recuperar el rollo sagrado de Konan que Nakago le confiscara a Miaka. Mientras esperan el retorno de Yui, Tamahome finalmente admite su amor por Miaka y ambos se besan. En ese momento, Yui estaba de regreso, pero se queda escuchando fuera cómo Miaka le dice a Tamahome que ella sólo regresó a este mundo para buscarlo a él.

Sin que Miaka lo supiera, Yui había tenido un tiempo muy difícil en los pasados tres meses, y básicamente tal como Tamahome salvo a Miaka, Nakago la había salvado a ella. Pero durante tres meses Nakago le había repetido día tras día que Miaka no se preocupaba por ella

y que jamás vendría a ayudarla. Y tras escuchar esa parte de la conversación de Miaka y Tamahome, la confianza que le tenía a su mejor amiga se resquebraja. Tampoco ayuda que Yui sienta una fuerte atracción por Tamahome. Con todo eso en mente, en ese momento decide aceptar finalmente el cargo de Seiryuu no Miko, sabiendo que eso la pondría directamente en contra de Miaka. Yui conduce a Miaka al mausoleo de Seiryuu con la intención de solemnizar su decisión y revelar sus sentimientos a Miaka. Allí las esperaba Nakago, quien se convierte entonces en el primer guerrero de la Seiryuu no Miko. Chichiri y Tamahome llegan al poco rato, pero cuando tratan de entrar al mausoleo se dan cuenta de que está protegido por un cerco mágico que impide la entrada a cualquiera de los guerreros de Susaku. Tamahome, enfurecido al ver a Miaka a merced de Nakago, carga con todas sus fuerzas contra la puerta...

Esta historia continuará



NO TE PIERDAS

TEKKAMAN BLADE II

Parte 2: SIN SALIDA

El setiembre negro es un mal recuerdo para las fuerzas tekkaman. Cuando el enemigo está en nuestro propio bando, cuando es humano, la lucha se hace más difícil. Esta vez, ni siquiera Blade es capaz de vencer a un misterioso tekkaman negro, y la presencia de éste aviva los ánimos rebeldes entre un grupo de tekkamanes descontentos. Todo esto pone a la Tierra al borde de un nuevo setiembre negro en Plaher. Ahora, los Caballeros Espaciales intentarán evitar la tragedia y al mismo tiempo sobrevivir.

Fecha de salida: 3 de agosto

Separa tu video en la Librería Sugoi. Debido a la alta demanda, los videos de AfiSub deben ser entregados estrictamente en el orden en que han sido reservados. Apresúrate, sólo se aceptará un número limitado de reservaciones con el precio de descuento especial. Pasada la oferta, la venta estará sujeta a la disponibilidad de stock y con el precio normal de 39 soles.

Mayores informes en la Librería Sugoi del C.C. Arenales (nivel 5, local 22), teléfono 2-653-653

PIDE LO QUE QUIERAS

No pierdas la oportunidad de traer tus propios mangas, cards y videos*. Participa de los pedidos grupales a Nikaku Animart que se organizan desde la Librería Sugoi cada fin de mes.**

El catálogo incluye una gran variedad de productos, incluyendo papelería de oficina con motivos de anime, modelos a escala, mangas traducidos al inglés, libros de ilustraciones, posters, etc.

Para hacer tu pedido, sólo debes acercarte a la librería Sugoi (Centro Comercial Arenales, nivel 5, local 22), donde te proporcionarán la información necesaria para hacer las órdenes.***

***Los pedidos llegán de quince a veinte días después de que la orden haya sido confirmada.**
****Los pedidos a Nikaku Animart colocados en la Librería Sugoi son exclusivos para los socios activos de Club Sugoi.**
*****Existe un recargo sobre el precio de catálogo que corresponde a los fletes, impuestos de aduana y el I.G.V., y que depende en la mayoría de los casos del tipo de mercadería y del peso que pueda tener.**

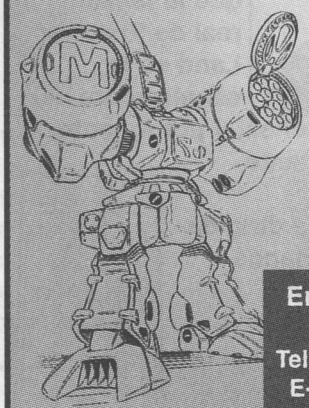
t h e hobby shop

Le ofrece lo mejor en:
Modelos para armar en diferentes escalas. Juegos de estrategia. Aviones en die cast.

Accesorios y materiales para maquetas. Artículos de colección. Fine Scale Modeler, la revista del aficionado serio. Libros de referencia militares y técnicos.

Asesoría en su compra y apoyo constante de la Asociación de Plastimodelismo de Lima (IPMS) y sus filiales en el interior

Y, por supuesto, modelos de animación japonesa



the hobby shop es el distribuidor en Perú de

WARHAMMER

también vendemos

MAGIC El Encuentro

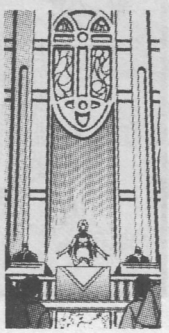
Emilio Cavenecia 225 tienda 111
San Isidro, Lima 27 - Perú
Tel (511) 421-8683 Fax (511) 422-9193
E-mail: thehobbyshop@yahoo.com
www.thehobbyshop.com.pe

DETATOKO PRINCESS

でたとこプリンセス

Había una vez una princesita a punto de cumplir sus quince abriles, hermosa, pero sumamente irresponsable. Prefería divertirse a cumplir con sus obligaciones y estudios, para completa amargura de su tutor. Esto no sería mayor problema, salvo que la familia real de Sorcerer Land es la canalizadora del poder mágico hacia sus súbditos, y por lo tanto, responsable del uso que la gente común pueda hacer de éste.

En una importante ceremonia dirigida por la reina, todos los ciudadanos reciben un único poder mágico, generalmente algo muy puntual, como volar o producir fuego.



Rafael Antezana

Sin embargo, las responsabilidades de la familia real no parecen calar en la mente de Lapis, quien añora la vida más simple de los súbditos comunes y, especialmente, de los niños. En una de sus múltiples riñas con su tutor, expresa su poco interés en convertirse en adulta y que no le importaría ser una niña por siempre.
Sabiamente y con algo de malicia, su madre decide cumplirle su deseo y de pronto Lapis se encuentra en el cuerpo de una hermosa niñita de cinco años.

Al principio, todo parece ir de maravilla y Lapis disfruta de días de diversión y relajamiento, a pesar de la proximidad de la ceremonia de los quince años, en la cual supuestamente debe recibir su poder mágico. Pero pronto Lapis descubre los problemas de la niñez como la limitación impuesta por su cuerpo y, lo que es peor, la incapacidad de comer todo el flan que acostumbraba. Esto es grave, pues el flan es su postre favorito y Lapis comienza a dudar de la sabiduría de su deseo. Un accidente en una poza de poca profundidad casi le cuesta la vida, y luego de ser salvada por su padre, acepta finalmente que ser una niña no es tan bueno como parecía.

En el templo, su madre dirige la ceremonia de los quince años y pronto tenemos a todos los nuevos magos usando descontroladamente sus poderes. Sin embargo, la reina no está

El rey. Padre de Lapis y amo del agua, elemento que puede manipular en formas muy espectaculares. Justo y muy tranquilo, prefiere dedicarse a su hermoso vivero, pero no dudará en ayudar a su alocada hija cuando ésta se meta en uno de sus habituales problemas, cosa que sucede muy a menudo.

La reina. Madre de Lapis y dueña de la magia de cristal. Su permanente sonrisa oculta una personalidad realmente imponente y Lapis se cuida mucho de no contradecirla, pues pese a estar llena de amor maternal, también es capaz de aplicar elaborados castigos cuando su hija le desobedece.

Abuelo. El sufrido tutor de Lapis. Siempre lo veremos persiguiendo a su estudiante, y muchas veces se verá obligado a encerrarla para que termine sus períodos de estudio. Como consejero personal de Lapis, siempre tratará, no siempre con éxito, de orientarla por el camino de la tradición y la responsabilidad. Claro que Lapis prefiere comer un poco de flan.

Topaz, la bruja del Norte. No aprecia la capacidad de Lapis y para contrarrestarla, la convierte nuevamente en una niña de cinco años, forma en la cual no puede usar su poder. Además, en esta forma es muy atractiva para Topaz, quien adora coleccionar hermosas niñitas. Al final de esta aventura, Lapis podrá recuperar su edad normal, pero siempre tendremos a Topaz tras ella, creándole problemas en todas las formas imaginables.

Kohaku. Es el guerrero escogido para acompañar a Lapis en su búsqueda de Topaz. Aunque bastante incapaz como guerrero, tiene la ventaja (según Lapis y su madre) de ser guapo y tener un cuerpo inmortal, gracias a haberse comido una ofrenda sagrada del templo. Claro, una cosa es ser inmortal y otra el dolor, cosa que sufre constantemente al ser acompañante de esta especial princesita. Kohaku no encuentra atractivas a las mujeres que pasan de diez años, lo que lo lleva a tratar de viejas a las que tienen once o más.

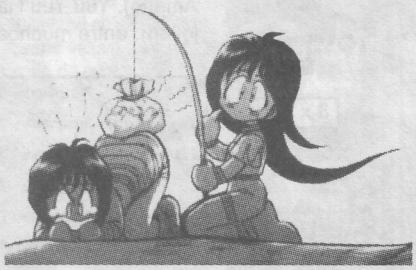
Opal, la Beastmaster. Compañera de la infancia de Lapis, tiene un profundo rencor hacia ella por todas las jugadas que le hizo cuando niñas, por lo que decide ir con todo su ejército de animales contra el palacio real. Lapis logra separar a Opal de los animales más grandes y finalmente utiliza su Magic Eraser contra las rocas flotantes que hay sobre el palacio, con lo cual termina el ataque. Finalmente, Opal se retira luego de recibir una soberana nalgada de la reina.

Y por supuesto, queda más resentida contra Lapis.

Nandora-chan. Es la pequeña raíz humanoide de una mandrágora que se hace amiga de Lapis cuando ésta la desentierra con el fin de regalársela a su padre. Al final, será inseparable con Lapis y siempre estará cerca para apoyarla. Su mayor preocupación consiste en protegerse de los no siempre amables avances de Kohaku.

preocupada, pues confía en que Lapis abra los ojos a tiempo. Su confianza es recompensada cuando su hija entra en el templo y le grita a su madre que desea ser adulta. Para su sorpresa, y de todos los testigos masculinos, la ropa de niña no puede soportar el cuerpo de una jovencita de quince años, y Lapis queda tal como vino al mundo frente a los asistentes. Su vergüenza se expresa en un terrible grito y la primera manifestación de su nuevo poder, el Magic Eraser. Como su nombre lo indica, su poder anula la magia y sirve como un elemento de control, cosa que rápidamente descubren todos los participantes en la ceremonia.

A partir de ese momento, las variadas aventuras de Lapis darán clara muestra de sus decisiones, no siempre buenas, al usar su poder. Algunas veces



el resultado es francamente cataclísmico, pero muy apropiado para el ambiente creado por su autor, Hitoshi Okuda, quien ha completado hasta el momento cinco volúmenes recopilatorios. La historia fue recientemente llevada a una versión animada en el formato OVA, con tres episodios.

¡ÉSA ES LA VOZ!

Si hablamos de los seiyuus que le dan voz (y alma) a nuestros personajes favoritos, hay un nombre que se repite una y otra vez. Y no es casualidad que algunos productores exijan específicamente que el personaje protagónico sea caracterizado por

MEGUMI HAYASHIBARA

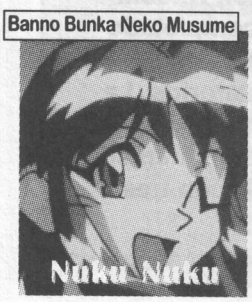
Ranma 1/2

Slayers

Shin Seiki Evangelion

3 x 3 Eyes

Banno Bunka Neko Musume



Calificada en Japón como una de las seiyuus más cotizadas y populares, tenemos a Megumi Hayashibara, quien trabajó para la ACVision y ha participado en un gran número de animes representando a varios personajes.

En su larga lista de producciones figuran 3x3 Eyes (Sanjiyan), Bakuretsu Hunter (Tira Mis), Black Jack (Rie), Blue Seed (Fujimiya Momiji), Bubblegum Crisis OVA (Nam), City Hunter (Moriwaki Misuzu), Compiler (Megumi), DNA^2 (Tomoko Saeki), Doraemon (Nonbi+Nobihiko+ Bitano), Gundam 0080 (Christine McKenzie), Hello Kitty (Kitty), Jungle Taitei [89] (Leo), Maison Ikkoku (niña A+maestra de enfermería B+Yousuke Nanao+Atsuko+Taro), Megazone 23 (Dominick), Patlabor (Momoko Sakurayama), Pocket Monsters (Musashi+Pigeon), Project A-ko (Ume), Riding Bean (Carrie), Saber Marionette R/J/J to X (Lime), Sailor Moon S [película] (Himeko Nayotake), Shadow Skill (El Lag), Shin Seiki Evangelion (Yui Ikari+ Pen-Pen), Video Girl Ai (Ai Amano), Yuu Yuu Hakusho (Genkai joven), entre muchos otros.

Nombre:	*Megumi Hayashibara*
Lugar de nacimiento:	*Tokyo*
Fecha de nacimiento:	*30 de marzo de 1967*
Signo del zodíaco:	*Aries*
Tipo de sangre:	*O+*
Altura:	*1,55 m*
Medidas:	*75-58-85*
Peso:	*45 kg*
Palabra favorita:	*Itadakimasu (¡servido!)*
Actor que admira:	*Kevin Bacon*
Cantante favorita:	*Madonna*
Flor favorita:	*Rosa*
Color favorito:	*Blanco*
Cosa favorita:	*Snoopy*
Deportes que más practica:	*Esquí, tenis*
Moda de vestir favorita:	*Cualquier cosa*
Música que escucha:	*La de ella*

Lo que hace popular a Megumi es sin duda la forma en que representa a cada personaje, pues a cada uno le confiere una personalidad mediante el registro de voz. Un ejemplo puede ser Lina Inverse, que con esa voz tan chillona te demuestra lo engreída y a la vez aniñada que es, pero a la hora de la acción cambia dramáticamente y muestra una voz bastante agresiva. Otro caso es el de Pai (3X3 eyes), donde Megumi debe hacer un doble papel: como Pai, la inocente jovencita que llega del Tibet buscando ayuda, y la voz agresiva y posesiva de Sanjiyan, contrastes que Megumi sabe hacer muy bien.

Antecedentes

Nacida en Tokyo un 30 de marzo de 1967, Megumi trabajaba como enfermera hasta iniciar su carrera de seiyuu el año 1986, al ser elegida en un casting de voz para Maison Ikkoku. Poco después fue llamada para realizar trabajos como DJ y para participar en algunos radiodramas, hasta 1988. Ese año, fue llamada para el casting de Ranma ½ y fue escogida para interprertar a Ranma mujer por la expresividad de su voz (para mayor referencia, ver Sugoi 4). Desde entonces, se hizo bastante conocida y su carrera fue en ascenso hasta la actualidad, no sólo prestando voces para anime, sino para juegos de video y radio dramas.

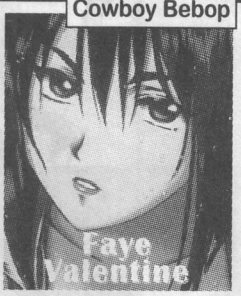
Por otro lado, Megumi no sólo se limitó a ser una seiyuu, si no que a la vez se volvió una cantante bastante popular, gracias a su tan amplia como pegajosa discografía. Ha producido, desde marzo de 1991 hasta la actualidad, 26 CD singles y 8 álbumes CD, los cuales contienen, entre otros, los temas de los animes donde ha participado. En estas producciones, ha sido la cantante para quien se compuso cada tema (ha hecho muy pocos covers).

Megumi virtual

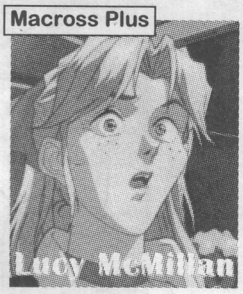
Megumi Hayashibara ha llegado muy lejos, pues hasta tiene un club de fans en Internet. Si quieres encontrar más información y música de ella, puedes probar las siguientes direcciones:

Hitoshi Doi's Megumi Hayashibara Page
http://www.tcp.com/~doi/seiyuu/hayashibara-megumi.html
Toshikazu Megumi Hayashibara mp3 page
http://www.geocities.com/Tokyo/Pagoda/3262/MegumiMusic.html
Megumi Hayashibara internet fan club
http://206.184.158.157/megumi/
Megumi Hayashibara Shrine
http://www.nukunuku.com/apcwp/hayashibara.html

Cowboy Bebop



Macross Plus

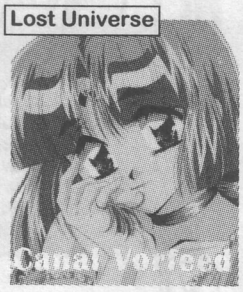


New Minky Momo

Saber Marionette J

Tekkaman Blade II

Lost Universe



El equipo de investigación musical de Sugoi (léase Armando Asato) está a tu disposición para brindarte las letras de tus canciones favoritas. Además, durante las reuniones del Club puedes acercarte a la mesa de audio y solicitar las canciones que prefieras, ya que nuestro exclusivo DJ tiene muchos discos con qué complacerte. Agradecemos también la colaboración de Laila Escudero, incansable buscadora de la mayoría de las letras que aparecen en la Lista de Interés Sugoi.

Fine Color Day

Banno Bunka Neko Musume

Tema de apertura de la serie de TV

Some day... stepping in your way...
kuzu no yumo wo kidoru sundara de kage you
kagato mitai merashite karukusu deiu
kimi no te wo kyudo miru ii tatada aru kitainda
sukoshi tsuzu kishiki-na gawatte yuku

* mitsuketai mono wa nani futari mono wa nani
kagaeteru kou kishin kaban ni tsumekonda-na

kinou no watashi yori sukoshi demo
kyou wa kagayaita itai yo
fumida shita sono ikko kara
kazamuki ga kawaru

bara maita wo hajiki no naka kara
suki-na miro ga mitsu karu made
yuukuri togasa shite yokou
itsuka ni au idoni aeru

mainichi no chotto kuri kaeshi da yagasenai
sonna hibi ni kimochi wa doubaawakku
kokoro no oku chotto rifoumu wo hajime-na kuccha
hikari-na seshikomu matori nishi you

ima nani wa deki fudaro nani wo shitai naro
nogyan yari tomattari jikan wa kakaru kedo dou

** ashita no watashi mamotto zutto
jishin wo motte aru kitai
nani da to egao no aida wa
jibun de umeteku

hajika tondabi mita mado naka ni
toke konde-iru yume no iro
yuukuri hansha ga gawatte
itsuka watashi no iro ni naru

* repetir
** repetir

("someday.. stepping up your way..")

Intérprete: Megumi Hayashibara

Itoshii Hito no Tameni

Fushigi Yuugi

Tema de apertura de la serie de TV

(Dai agare Suzaku mirakuru raa)
Densetsuga ugokidashite
Honto no watashiga hirogaru
(Tooku hibiku woaini) Anatani michibi kare
(Mezamete yuku tamashii) Hikari dasu moohitotsu no sekai

Itoshii hito no tameni ¿ima naniga dekirukana?
¡Kanawa nai yume wa naiyo!
Massuguni shinjiteru

Ten to chi no aida ni aru
Mekurumeku boken ni muchu
(Egao misete nihao) Anatani mimamorarete
(Aiwa hikaru soi) Omoi dasu moohitotsu no kiseki
Icshoo ichido deai tamashini bikandene
Donna toki datte aiwa fukuidato omoukara

Itoshii hito no tameni ¿ima naniga dekirukana?
¡Kanawa nai yume wa naiyo!
Massuguni shinjiteru
(Mugen eto hirake Fushigi Yuugi!)

Intérprete: Akemi Satou

Komm, süsser Tod
[Ven, dulce muerte]

Letra: Mike Wyzgowski / Hideaki Anno
Arreglos: Shirou Sagisu
Intérprete: Arianne
Voces de respaldo: London Gospel Choir, dirigido por Basil Meade
Tiempo: 7'55"
De la película "The End of Evangelion"

I know, I know I've let you down
I've been a fool to myself
I thought that I could
live for no one else
But now through all the hurt and pain
it's time for me to respect
The ones you love
mean more than anything
So with sadness in my heart
I feel the best thing I could do
is end it all
and leave forever

What's done is done it feels so bad
what once was happy now is sad
I'll never love again
my world is ending

I wish that I could turn back time
'cause now the guilt is all mine
Can't live without
the trust from those you love
I know we can't forget the past
you can't forget love and pride
because of that, it's killin' me inside

It all returns to nothing
it all comes tumbling down, tumbling down, tumbling down
It all returns to nothing
I just keep letting me down, letting me down, letting me down

In my heart of hearts
I know that I could never love again
I've lost everything, everything

Everything that matters to me
matters in this world

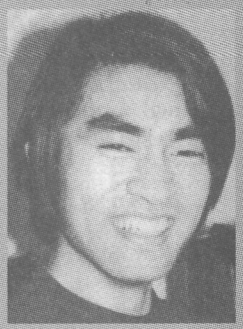
I wish that I could turn back time
'cause now the guilt is all mine
Can't live without
the trust from those you love
I know we can't forget the past
you can't forget love and pride
because of that, it's killin' me inside

It all returns to nothing
it just keeps tumbling down, tumbling down, tumbling down
It all returns to nothing
I just keep letting me down, letting me down, letting me down
It all returns to nothing
it just keeps tumbling down, tumbling down, tumbling down
It all returns to nothing
I just keep letting me down, letting me down, letting me down

Toda esta información de Macross fue publicada en la Sugoi #3. Afortunados quienes la compraron, porque ahora está completamente agotada. Y ni con un deseo de Shenron podías encontrar quién te la prestara. Pero ahora ya puedes aliviar tus penas, porque hemos recibido licencia especial para reeditar los artículos más solicitados por los lectores (no dejes de mandar tus cartas). Y para empezar, nada menos que una actualización del artículo de Macross, indispensable para la nueva generación de aficionados que acaban de ver Robotech y no entienden qué pasó.

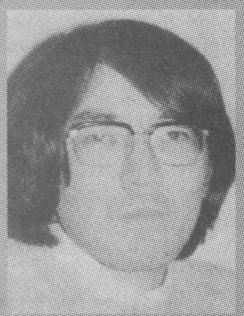
Diecisiete años después

MACROSS
LA CANCIÓN COMPLETA



Shoji Kawamori

Shoji Kawamori y Haruhiko Mikimoto, dos de los nombres más importantes en la historia del anime. El primero, sobre la base de armamento alemán de la Segunda Guerra Mundial, así como de elementos más modernos, dio vida a una serie de diseños mecánicos que revitalizaron el género de los robots transformables, ya venido a menos a inicios de los 80. Por su parte, el ilustrador Mikimoto hizo algunos aportes en el aspecto mecánico, pero centró su intervención en el diseño de personajes. Su trabajo en ese aspecto fue brillante y logró dotar a la historia de Macross de un elemento dramático que cautivó a todos los televidentes. Desde entonces, ambos han estado asociados a cada nueva creación en el universo de Macross.



Haruhiko Mikimoto

Para muchos en el Perú, anime significó Robotech. Aunque la transmisión de series de animación japonesa en nuestra televisión fue constante durante los 70, la siguiente década mostró una caída en dicha oferta, que a mediados de 1987 cambió radicalmente en términos de audiencia cuando Panamericana Televisión empezó a transmitir una serie que generó un culto que se mantiene hasta el día de hoy, principalmente porque para muchos aficionados al anime en nuestro país, Robotech fue esa primera vez que siempre se recuerda. Sin embargo, la historia no se circunscribe a una serie de televisión y punto. En verdad, Robotech no fue más que la mutilación y el ensamble aplicados en los EE.UU. a tres series japonesas diferentes, unidas bajo el nombre de una marca de modelos plásticos y que nos llegó con doblaje mexicano. El presente artículo busca presentar el esquema completo de todas las etapas sucesivas de este fenómeno.

Alejandro Beraún
Chacho Vásquez

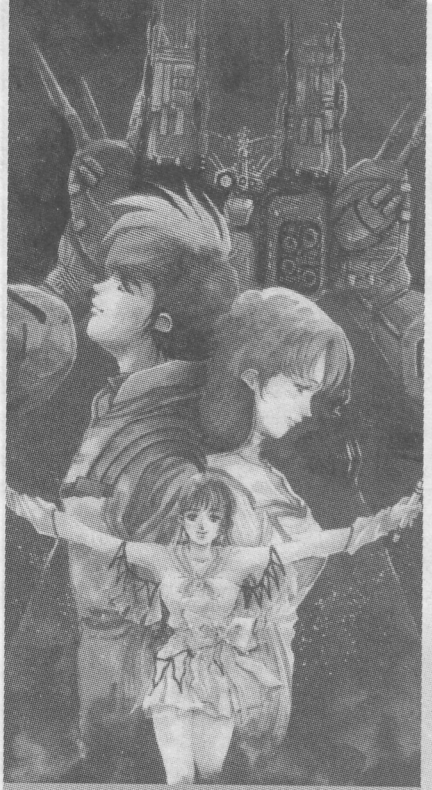
Corría el año 1980 cuando la productora Studio Nue de Japón decidió revitalizar el género del robot transformable, en la tradición de sus exitosas series y películas de *Yamato* (*Nave Espacial*) y *Captain Harlock* (*El Capitán Raimar*). El diseñador de figuras mecánicas Shoji Kawamori vislumbró el concepto de una nave fortaleza con dos formatos de operación: el de crucero estelar y el más poderoso, con forma humanoide.

El proyecto era conocido como *Super Heavy Starship Megaroad* cuando ingresó al equipo de producción el diseñador de personajes Haruhiko Mikimoto, quien le dio la forma definitiva a la producción al modificar tanto el diseño como las proporciones de la nave, concebir la ciudad en el interior de la misma y añadir a la historia el triángulo amoroso. Con la distribución a cargo de la compañía Tatsunoko, se estrenó en la televisión del Japón, el 3 de octubre de 1982, la serie *Chouji Kuyosai Macross* (*Super Dimensional Fortress Macross* o sólo *Macross*, para abreviar), con tal éxito de audiencia que los productores se vieron obligados a extender los 27 episodios originales a 36.

El éxito de esta producción generó toda una gama de artículos, tales como videos, discos compactos con la banda sonora, camisetas, modelos, libros, afiches, tarjetas, etc., que coadyuvaron a hacer ampliamente conocidos a los personajes Hikaru Ichijo (Rick Hunter), Misa Hayase (Lisa Hayes), Roy Focker (Roy Fokker), Maximilian Jenius (Max Sterling) y Bruno J. Global (capitán Henry J. Global). Por su parte, Min Mei Lin, la cantante creada por Mikimoto, con la voz de la estrella pop Mari Iijima, se convirtió en uno de los más populares personajes de animación de todos los tiempos.

En el año 1999, la Tierra se hallaba envuelta en una guerra global cuando el 1 de julio una colosal nave fortaleza de origen desconocido surgió repentinamente del espacio exterior para estrellarse devastadoramente en la isla de Ataria del Sur. Como sólo quedó dañado el casco sin afectarse el interior, éste pronto reveló la clave de una portentosa tecnología. Los países involucrados, frente a una amenaza alienígena, cesaron las hostilidades y formaron las Fuerzas Unificadas. En el transcurso de diez años, tras pacientes procesos de asimilación tecnológica, la nave fue reconstruida y recibió el nombre de Macross (en *Robotech*, el nombre pasó a la ciudad que la circundaba). El día correspondiente a su vuelo inaugural, se presentó inesperadamente una flota de alienígenas gigantes llamados zentraedi, comandados por el general Brittai, cuyo objetivo era recuperar la nave. Un imprevisto disparo automatizado de la Macross provocó las hostilidades con los recién llegados.

Más que una historia de conflicto entre los terrestres y los humanos alienígenas, estaremos ante la cautivante combinación de personajes atrapados no sólo en la incertidumbre y la zozobra



La cantante Min Mei Lin en primer plano. Más atrás, la comandante Misa Hayase (Lisa Hayes) y el teniente Hikaru Ichijo (Rick Hunter). Los tres protagonizaron el triángulo amoroso más recordado del anime, con un trasfondo épico de ópera espacial.

Los 36 episodios de la serie de TV salieron al aire en Japón de octubre de 1982 a junio de 1983, y un año después la trama fue compendiada y reexplorada en la exitosa película para cine Macross: Ai Oboete Imasuka *(*Macross: ¿Recuerdas el Amor?*).*

En 1987, Kawamori y Mikimoto lanzaron el último tributo a la serie: un videoclip con canciones de la serie original, más seis minutos de nueva animación. Este OVA de 30 minutos, titulado Macross: Flashback 2012, *nos presentó (abajo) a una Min Mei en sus 30.*

de la guerra, sino también en el dilema sentimental que siempre significa la existencia de un triángulo amoroso. Sin olvidar, por supuesto, la espectacularidad de una guerra futurística con bien inspirados elementos mecánicos, entre los que destacaba el avión de combate Valkyrie VF-1 (Variable Fighter, caza variable).

La Macross, al intentar un salto hiperespacial, terminó llevando toda la isla de Ataria hasta la órbita de Plutón. La población civil refugiada en la nave fortaleza trató de vivir del modo más normal posible reconstruyendo su ciudad en su interior.

Con órdenes de capturar a la Macross, los zentraedis no cesaron de hostigar a la nave mientras retornaba lentamente a la Tierra. Sin embargo, las trasmisiones televisivas de la ciudad, en las que se destacaban los conciertos de la cantante Min Mei Lin, producían sensaciones desconocidas entre los alienígenas. Posteriores contactos revelaron en ellos un desconocimiento absoluto de la "cultura", o sea la carencia de toda noción sobre cualquier actividad que no fuera militar, incluida la convivencia entre los sexos.

Brittai, comprendiendo el poder de la protocultura (humanos con cultura), firmó la paz con las Fuerzas Unificadas. Aprovechando el "choque cultural" que produjo el canto de Min Mei, lograron vencer a la numéricamente aplastante flota principal zentraedi de Bodolza. Finalmente, los zentraedis aliados, tras micronizarse, terminaron por integrarse a la sociedad humana.

Estando la Tierra con los recursos limitados tras la gran devastación de la guerra, se haria necesario la formación de flotas expedicionarias de colonización en el espacio profundo. Al mismo tiempo con la misión de dar a conocer la cultura a otras flotas Zentraedi. La nueva nave-fortaleza Megaroad capitaneada por Misa Hayase seria la que encabezaria la primera de esas expediciones.

En la pantalla grande

Cuando la serie *Macross* terminó el 26 de junio de 1983, los planes para una película ya estaban avanzados. Al respecto, Kawamori explica: "hice los primeros dibujos en dos o tres días. La primera mitad estuvo bastante bien, pero la siguiente era parecida a la serie de TV. Quería otro punto de vista con relación a ésta, y por eso incorporé a las meltrandi y traté de crear una canción de protocultura". En el film, los zentraedi intentan capturar la Macross, pero tienen dos adversarios naturales: en primer lugar, las meltrandi, su contraparte femenina; y en segundo término, algo que les causa pavor y no pueden controlar, lo que ellos denominan protocultura. Ésta no es otra cosa que las relaciones afectivas de ambos sexos, práctica desconocida u olvidada por ellos cuando sus creadores hicieron una sociedad con los sexos separados. Por ello no la comprenden y la toman como arma decisiva para vencer a las meltrandi (y viceversa). Dicho sea de paso, eso tampoco se explica en la serie de TV, aunque Miriya Farina ya había dado una pista de ello en el episodio 30 ("Viva Miriya").

Con el nombre *Macross: Ai Oboete Imasuka* (*Macross: ¿Recuerdas el amor?*), la película se estrenó el 21 de julio de 1984. Reconocida como una de las más espectaculares de su género, la cinta compendiaba la historia original y establecía nuevos alcances para los caracteres, pero mantenía los mechas y las batallas que la hicieran tan característica. Su principal virtud radicaba en la creación de un universo propio, de modo que la visión previa de la serie televisiva no era un requisito para seguir y disfrutar de la trama.

Ese mismo año, compañías particulares en los EE.UU. distribuyeron la epopeya fílmica en video (un año antes de la serie *Robotech*) con un recorte aproximado de media hora. Esta versión mutilada recibió el título *Macross: Clash of the Bionoids*. De otro lado, una versión aparentemente completa llegó a España con el título *Macross: la Película*, aunque también en video.

Cosa de juego

A inicios del mismo 1984, la compañía norteamericana Hasbro buscaba en el Japón un modelo de jet transformable para su línea de juguetes *Transformers*. Su paisana Revell, fabricante de modelos, también investigaba en esos lares algunas licencias para su línea de modelos *Robotech Defenders* (llegó a utilizar modelos de *Macross*, *Dougram* y *Orguss*). De otro lado, quien poseía los derechos para la fabricación de juguetes inspirados en *Macross* era el gigante Bandai, que vendió por separado los derechos del Valkyrie Fighter tanto a Hasbro (que bautizó su modelo como *Jetfire*) como a Revell. Ésta lanzó las marcas *Vexar*, *Axoid* y *Orbot*, modelos a escala 1/72 que representaban respectivamente (aunque con otros patrones de pintura) a los Valkyrie VF-1S, VF-1J y VF-1D de *Macross*.

En el segundo semestre del mismo año, la compañía Harmony Gold adquirió los derechos de la serie *Macross*, con intenciones de traducirla fielmente para su difusión en los EE.UU. Incluso, llegó a lanzar al aire una película para televisión recopilatoria de los tres primeros capítulos. Pero los estatutos de la "televisión sindicada" (red de canales privados con filiales en todos los estados) exigían a toda serie un mínimo de 65 episodios para su transmisión, lo cual descartaba a la *Macross* original, que sólo contaba con 36. Con el fin de lograr la extensión requerida, Carl Macek, productor de la Harmony Gold, obtuvo la licencia de las series japonesas *Super Dimensional Cavalry Southern Cross* (23 episodios) y *Genesis Climber Mospeada* (25 episodios), series que también empleaban la mecha transformable y hasta ese momento no tenían relación alguna entre sí. Para fusionar ambas con *Macross*, debió hacerse una sola trama argumental, labor que llevó a cabo el propio Macek, quien con cierto trabajo de edición completó una serie de 85 episodios: los 84 originales (36 + 23 + 25) más uno (el número 37) ensamblado a partir del metraje descartado. Ahora sólo les faltaba definir el título de la serie.

Obtenida su licencia y lanzada su línea de modelos *Robotech Defenders* al mercado, la Revell buscaba maneras de promocionarla en otros medios. Fue así como la DC Comics editó una serie limitada de historietas que se extendió por dos números y no guardaba relación alguna con la serie japonesa original ni con el nuevo argumento desarrollado por Carl Macek. Pero cuando los ejecutivos de Revell supieron de los planes de Harmony Gold, la forzaron a titular la serie como *Robotech*. Asimismo, entablaron acción legal contra la Hasbro para impedir la producción de sus *Jetfire*, pero los tribunales no les dieron la razón. Sin embargo, se salieron con la suya en lo referente a la serie de televisión.

Robotech

Tres años después de su estreno en la televisión japonesa, tras sufrir transformaciones en su argumento comparables a las de los Valkyrie y dar pie a una serie de escaramuzas legales y comerciales, la legendaria serie *Macross* fue estrenada oficialmente en la televisión de los EE.UU. con el nombre *Robotech* en octubre de 1985.
Aparte del argumento, la principal y más notoria diferencia de *Robotech* respecto de la serie *Macross* original es la música. A diferencia de los japoneses, que veían en *Macross* un llamado a la esperanza y la paz en el mundo, los norteamericanos la interpretaron como una gloriosa victoria, y por lo tanto debía tener una banda sonora menos solemne y más dinámica. La composición netamente instrumental de Ulpio Minucci mejoraba en buena parte el resultado, en contraste con la sobria versión nipona, que incluía una interpretación masculina en la parte vocal, a cargo de Makoto Fujihara. Esto en lo que respecta a los temas de apertura. Pero las diferencias se hacen más marcadas en la capital escena del ataque final contra los zentraedi (episodio "El amor se aleja", o "La fuerza de las armas" en *Robotech*). En *Macross*, Min Mei interpreta dos temas, uno romántico ("Watashi no Kare wa Pairotto", "Mi novio es un piloto") y otro eminentemente pacifista ("Aiwa Nagareru", "El amor se aleja"), donde se clama por el fin de la guerra y la necesidad de seguir el camino de la paz. En *Robotech*, sin embargo, sólo se trata de un tema ("We will win", "Triunfaremos"), cuya letra más bien exalta la unión para vencer al enemigo y convoca a la humanidad a sumarse a la suprema batalla por la supervivencia.
El éxito fue total. La serie se programó inicialmente en las primeras horas de la tarde en días de semana, lo cual apuntaba básicamente a los colegiales. Sin embargo, la historia rápidamente cautivó a adolescentes e incluso estudiantes de preparatoria, con lo cual la base se amplió y los reportes de sintonía se dispararon al cielo. Ello motivó la salida de comics, juegos de tablero y RPG, discos compactos, discos LP, cassettes, novelas, revistas y toda una parafernalia asociada que llevó a la franquicia *Robotech* a ser negociada a muchas revoluciones.
El gran fiasco llegó en 1986, cuando la desesperación de la Harmony Gold por capitalizar comercialmente la creciente popularidad de *Robotech* la llevó a comprar los derechos de la película *Megazone 23* (otra colaboración de Haruhiko Mikimoto), con el título cambiado arbitrariamente al de *Robotech: The Movie*. La clara intención era ofrecer a como diera lugar otro producto audiovisual alternativo, por más que su argumento no tuviera la menor conexión con la serie original. Sencillamente, se trataba de una historia también futurista, en la cual la pareja principal había sido dibujada por Mikimoto con los mismos rasgos físicos de Hikaru Ichijo y Min Mei Lin. Además, se decidió combinarla con metraje de *Southern Cross* y agregarle 12 minutos de un "final feliz" cuya animación se desarrolló en Japón. Después de unas proyecciones de prueba en Dallas y otras ciudades de Texas, y otra en una convención de anime en Los Angeles, el desastre total se hizo tan palpable que la distribuidora Cannon Films decidió cortar por lo sano y abandonó el proyecto.

The Sentinels: la secuela frustrada

El gran éxito de *Robotech* en los EE.UU. animó a la Harmony Gold a producir una secuela de la saga *Macross* que se habría llamado *Robotech II: The Sentinels*. Se acordó con la misma Tatsunoko la producción de unos 65 episodios, pero sólo se terminaron tres de ellos cuando insalvables problemas económicos llevaron (felizmente) al abandono del proyecto. Tal parece que las bajas ventas de los juguetes *Robotech* llevó a la compañía Matchbox, dueña de la franquicia de la mercadería *Robotech* y principal auspiciadora del proyecto, a retirarse a último momento. El empalagoso argumento incluía la boda de Rick Hunter y Lisa Hayes, con Min Mei y su nueva compañera de canto en el coro nupcial (?!). Además, los ahora generales Hunter y Jenius utilizaban los modelos de uniformes de Southern Cross y volaban en las naves de Mospeada. Todo este mejunje acabó en el almacén de productos sin terminar. Varios años después, Streamline Pictures compró a Harmony Gold los derechos de video y empezó la edición de la serie *Robotech: Perfect Collection*, por desgracia inconclusa. Aparte de lanzar algunos capítulos de *Macross*, *Southern Cross* y *Mospeada*, Streamline vio que también era dueña del material de *Sentinels* y sobre la base de lo ya trabajado, editó un largometraje para video que conservaba el mismo título. Después de ver dicho producto, uno llega fácilmente a la conclusión de no haberse perdido algo siquiera rescatable.

Flashback 2012: el tributo final

En 1987, como tributo final, Shoji Kawamori y Haruhiko Mikimoto realizaron en conjunto una original producción musical para video (OVA) denominada *Macross Flashback 2012*. Básicamente, se trataba de un video musical recopilatorio de la serie y de la película, de media hora de duración. Se pueden apreciar las principales canciones de la serie *Macross*, junto con sus respectivos segmentos animados. El único valor agregado de música y animación es un concierto de Min Mei Lin a sus treinta años, en la nueva nave Megaroad, capitaneada por Misa Hayase, mientras Hikaru Ichijo pilotea su nuevo caza Valkyrie VF-4.

Macross II: Lovers Again

La serie *Macross* fue reestrenada en Japón en 1991, como preámbulo del lanzamiento de un juego de seis OVAs titulado *Macross II: Lovers Again*, en conmemoración de los primeros diez años. El argumento nos transporta a unos ochenta años después de la primera saga. La Tierra se verá amenazada por unos zentraedis llamados marduk, pero esta vez la estrategia Min Mei fracasa. Resulta que los marduk a su vez cuentan con unas sacerdotisas cantantes llamadas emulators, que neutralizarán las canciones terrestres. Pero según una leyenda, surgirá una nave llamada Alus (la Macross una vez más), que traerá la paz. Esta producción alcanzó sólo un éxito limitado. Actualmente, es considerada como un futuro alternativo.

MACROSS
Cronología en Japón

1982/10 *TV. Serie* Macross
1982/12 *CD.* Macross Original Soundtrack
1983/03 *CD.* Macross Original Soundtrack 2
1983/06 *Radio.* Miss DJ, *radiodrama*
1983/09 *Radio. Nuevo radiodrama*
1983/12 *Radio. Nuevo radiodrama*
1984/04 *Cine.* Macross: Ai Oboete Imasuka
1984/07 *CD.* Macross: Ai Oboete Imasuka
1984/08 *CD. Audiodrama* Macross: Ai Oboete Imasuka
1984/09 *Radio. Nuevo radiodrama*
1984/12 *CD.* Macross Song Collection
1985/11 *Radio. Nuevo radiodrama*
1987/09 *OVA.* Macross Flashback 2012
1992/03 *OVA.* Macross II: Lovers Again
1992/05 *Radio. Nuevo radiodrama*
1992/07 *CD.* Macross II Original Soundtrack
1992/11 *Radio. Nuevo radiodrama*
1992/12 *CD.* Macross II Original Soundtrack 2
1994/08 *OVA.* Macross Plus
1994/10 *CD.* Macross Plus Original Soundtrack
1994/10 *TV. Serie* Macross 7
1994/10 *Manga.* Macross 7 Trash
1994/11 *CD single.* Macross 7 opening "Seventh Moon" *(Fire Bomber)*
1994/11 *CD single.* Macross 7 ending "My Friend" *(Fire Bomber)*
1995/01 *CD.* Music Selection from Galaxy Network Chart
1995/02 *CD.* Cream Puff *(Sharon Apple)*
1995/03 *CD. Audio drama* Macross 7 Docking Festival
1995/05 *CD.* Mylene sings Lynn Min Mei
1995/05 *Concierto.* Fire Bomber First Live
1995/06 *CD.* Let's Fire *(Fire Bomber)*
1995/07 *CD.* Macross Plus Original Soundtrack 2
1995/08 *CD.* Live Fire!! *(Fire Bomber)*
1995/09 *Concierto.* Fire Bomber Second Live
1995/09 *Radio.* Macross 7, *radiodrama*
1995/09 *Cine.* Macross Plus Movie Edition
1995/10 *CD.* Heart & Soul (Emilia with B. Nekki)
1995/10 *Radio.* Macross 7, *radiodrama 2*
1995/11 *CD.* Macross Plus *for Fans Only*
1995/12 *CD.* Macross 7 *Karaoke Fire*
1996/01 *Radio.* Macross 7, *radiodrama 3*
1996/03 *Radio.* Macross 7, *radiodrama 4*
1996/03 *CD.* Music Selection from Galaxy Network Chart 2
1996/04 *Radio.* Macross 7, *radiodrama 5*
1996/08 *Radio.* Macross Classic, *radio drama*
1996/09 *Radio.* Macross 7 Trash, *radio drama*
1996/10 *CD.* Acoustic Fire *(Fire Bomber)*
1997/02 *JV.* Macross Digital Mission VFX *(CD para Sony Playstation)*
1997/03 *CD.* Macross Digital Mission VFX *Original Soundtrack*
1997/06 *JV.* Macross: Ai Oboete Imasuka *(CD para Sega Saturn)*
1997/08 *Convención.* Macross One Night Stand
1997/10 *XV Aniversario de Macross*
1997/10 *LD box.* Macross 15th Anniversary
1997/10 *LD box.* Macross II Memorial
1997/12 *OVA.* Macross Dynamite 7 *(episodio 1)*
1997/12 *CD single.* Dynamite Explosion *(tema de apertura de la serie OVA Dynamite 7)*
1998/02 *OVA.* Macross Dynamite 7 *(episodio 2)*
1998/04 *LD box.* Macross 15th Anniversary *(reedición)*
1998/05 *OVA.* Macross Dynamite 7 *(episodio 3)*
1998/07 *DVD.* Macross: Ai Oboete Imasuka
1998/08 *OVA.* Macross Dynamite 7 *(episodio 4)*
1998/09 *CD.* Radio Fire *(música y drama)*
1999/01 *CD.* Dynamite Fire *(Fire Bomber)*
1999/02 *LD box.* Macross 7 Box Fire I
1999/03 *CD.* Ultra Fire *(Fire Bomber)*
1999/09 *LD box.* Macross 7 Box Fire II

Arriba: la cantante Ishtar (al fondo), Hibiki Kanzaki y Sylvie Geena. La serie de OVAs Macross II, realizada sin la cooperación de Shoji Kawamori, pretendió establecer el inicio de una nueva saga. Pero la historia no tuvo mayor trascendencia y actualmente es considerada sólo como un episodio paralelo en el universo Macross. De otro lado, la más exitosa Macross Plus no contó con el diseño de personajes de Haruhiko Mikimoto.

Macross Dynamite 7 es lo último que salió al mercado en lo que a Macross se refiere. Retoma a los personajes de la serie Macross 7, pero se centra casi íntegramente en Nekki Basara, que esta vez tiene como compañera a la bella alienígena Elma (abajo), en una extravagante aventura de trasfondo ecológico que incluye unas "ballenas espaciales".

Macross Plus

En agosto de 1994, Shoji Kawamori estrenó la serie OVA de cuatro episodios *Macross Plus*, después de pasar un tiempo alojado en la base Edwards de los EE.UU. familiarizándose con el ambiente existente en un campo aéreo de pruebas. La trama se ubica a unos 27 años de la saga original, en torno a la supuesta evaluación y elección que debía hacer una colonia terrestre entre dos modelos nuevos de valkyries. Los pilotos de prueba Isamu y Guld, además de demostrar el rendimiento de dichos modelos, deben ventilar viejos resentimientos en los que la amiga común de ambos, Myung, jugó un papel clave. Sin embargo, surgen imprevistos e intrigas de por medio. Impecable e impresionante técnica de animación, sumada a una banda sonora de antología, compuesta por la prestigiosa Yoko Kanno.

Macross 7

Dos meses después de *Macross Plus*, se estrenó en Japón la serie *Macross 7* (48 episodios), seguidos por un especial para televisión y dos OVAs (*Macross 7 Encore*), así como por una película, producida también por Shoji Kawamori y otra vez Haruhiko Mikimoto en el diseño de los personajes (no le permitieron intervenir en la trama). Considerada como la "secuela oficial", la historia nos lleva a unos 37 años después de la saga original. El ex as Maximilian Jenius es el almirante de la séptima flota civil militar en plena emigración por el espacio profundo, que debe afrontar la amenaza de unos alienígenas llamados baroutas, quienes se alimentan de cierta energía vital de los humanos (que ellos llaman "anima spiritia"). Musicalmente hablando, las canciones terrestres siguen como un recurso contra el enemigo, pero desde un ángulo diferente al original. El protagonismo gira alrededor del rockero Basara y Mylene Jenius (séptima hija de Max y Miriya). Impecable desde el punto de vista técnico.
Los devotos de la serie original tienden a rechazar esta continuación del universo Macross, pero la elección de un argumento más juvenil por parte de los productores parece haber sido respaldada por la aceptación del segmento tomado como público objetivo. En Japón, su popularidad generó una considerable venta de mercadería asociada, especialmente varios discos compactos.

Al revés: de la pantalla al papel

Al contrario de muchas exitosas series de anime, *Macross* jamás se inspiró en un manga. Más bien, el éxito de la serie llevó al lanzamiento de algunos subproductos impresos. En el aspecto del comic, la compañía estadounidense Comico lanzó en la década pasada las colecciones *Robotech: The Macross Saga*, *Robotech Masters* y *Robotech: The New Generation*, vagamente correspondientes a las tres respectivas partes de *Robotech*: *Macross*, *Southern Cross* y *Mospeada*. Al parecer, Comico consideró que las utilidades no fueron suficientes y abandonó el proyecto, el cual fue retomado por la editorial Eternity.
El caos llegó después, cuando los nuevos dueños de la franquicia buscaron completar los vacíos entre las tres historias básicas con la edición de una serie de colecciones como *Invid War*, *Return to Macross* y un largo etcétera. En 1995, Comico volvió a las andadas con un especial que abarcó los diez años transcurridos entre la caída de la fortaleza a la Tierra y su vuelo inaugural. Fue la serie de Comico la licenciada por la compañía argentina Leda Films para editar un semanario de historietas también titulado *Robotech*. Estos ejemplares llegaron a Lima poco después del final de la transmisión de la serie, pero su distribución quedó interrumpida antes de la mitad.
En febrero de este año, la importante editora independiente de comics (también dedicada al llamado manga norteamericano) Antartic Press lanzó lo que sería la primera de varias colecciones, con el escueto nombre de *Robotech*, a cargo del famoso dibujante Benn Dunn (autor, entre otros títulos, de *Ninja High School* y *Warrior Nun Areala*). No se alcanzó la acogida (léase ventas) esperada. Permanece en preparación una historia basada en *Mospeada*, con fecha de aparición aún no precisada.
Por el lado de la historieta nipona, cabe anotar que *Macross II* tuvo una adaptación al manga que seguía fielmente la historia de los seis capítulos de la serie. Licenciada por la compañía estadounidense Viz Comics, fue lanzada en dicho país en 1994. Finalmente, la aún vigente (como el merchandising así lo indica) *Macross 7* generó una historia paralela, con situaciones y personajes similares, pero no idénticos a los de la serie. Se trata de *Macross 7 Trash*, a cargo del mismísimo Haruhiko Mikimoto, y que aún continúa su publicación en Japón. Se trata de una historia de intriga política y económica, protagonizada por otro de los hijos de Max y Miriya, dedicado a una peligrosa variante de combate del patinaje ("roller skating").

¿Es eso todo?

Ya han transcurrido unos cinco años desde el lanzamiento de *Macross 7*. 1997 estuvo centrado en el lanzamiento de juegos de video para plataformas como Sony Playstation y Sega Saturn, además de discos compactos con la banda sonora de estos juegos. Tal parece que esta saga continúa con una vigorosa presencia en el mundo del anime. La celebración por los primeros 15 años de la serie estuvo marcado por el lanzamiento de una serie de cuatro OVAs con el título de *Macross Dynamite 7* (otra controversial producción). En esta serie se extienden las aventuras de Basara, Mylene y compañía, pero, aparte de algunas canciones, no se añade nada trascendental al universo de Macross. El mismo 1997 se celebró una importante convención en el mes de agosto en Japón por los quince años (auspiciada por la prestigiosa revista Newtype). Se trató de un evento en vivo titulado Macross One Night Stand, en el cual se celebró un concierto por los diez años del *Macross Flashback 2012* y se anunció el lanzamiento de la edición conmemorativa de toda la serie en una caja de discos láser (*Macross LD Memorial Box*). Las OVAs de *Macross Dynamite 7* terminaron de salir en 1998, año durante el cual también aparecieron nuevos juegos de tarjetas coleccionables.
Para terminar, aclaramos que este artículo no es más que la descripción genérica de todo un universo narrativo. Esperamos las solicitudes de los lectores para dedicar futuros artículos a detallar cualquiera de los puntos referentes a la amplia saga de Macross.

COWBOY BEBOP

cazando recompensas a ritmo de jazz

ACTORES DE VOZ

Spike Spiegel	:	Kouichi Yamadera
Jet Black	:	Unshou Ishisuka
Faye Valentine	:	Megumi Hayashibara
Ed	:	Aoi Tada

El 18 de diciembre de 1998 salió al mercado japonés el primer LD de la serie de TV Cowboy Bebop, según la crítica especializada, el lanzamiento más esperado del año. Este "policial espacial" cuenta con 26 capítulos y ha sido inquilino habitual de los rankings de mejor serie de TV desde su estreno el 3 de abril de 1998 por la cadena WOWOW. Cowboy Bebop ha sido producida por el estudio Sunrise, del que hemos podido ver Tenkuu no Escaflowne recientemente en Club SUGOI.

Además de un excelente diseño de personajes y empleo de las computadoras similar al de Escaflowne, Cowboy Bebop cuenta con una banda sonora impresionante, con jazz al más puro estilo de los policiales de los '50 e incluso toques latinos, a cargo de Yoko Kanno (compositora de la banda sonora de Macross Plus), últimamente muy popular por componer música para animación.

La dirección recayó en Shinichiro Watanabe (director de Macross Plus), quien empezó sus trabajos en Gundam 0083. Al respecto, nos dice: "Con Bebop no quería expandir demasiado el lugar de los hechos, o tener un planeta alejado ni tampoco

describir a un ser del espacio, sino a un ser humano. Mi intención fue hacer una historia más al alcance de la mano, cercana a nosotros, un futuro posible. En esta historia casi no hay establecimientos exagerados ni mechas complicados, y las naves de sus protagonistas son en su tiempo el equivalente de nuestros automóviles. En verdad, lo que se quiere representar es un sentido realista del mundo. Por eso mismo, la vida de sus protagonistas, el espíritu de cowboy que rompe los límites, llegaron a convencer al público".

La trama nos lleva inicialmente al año 2022, en donde gracias al descubrimiento de la Teoría de la Fase del Espacio, se ha hecho posible viajar entre los planetas del Sistema Solar atravesando unas "puertas espaciales". Por desgracia, durante el desarrollo y la experimentación de estas puertas, ocurrió un accidente de gran escala

Spike Spiegel

Nació en Marte, tiene 27 años y es fanático de Bruce Lee. Junto con su compañero Jet se gana la vida como cazarrecompensas a bordo de la nave Bebop. Aunque se le ve ligero y delgado, es poseedor de una gran fuerza física: caiga donde caiga, Spike gana sin mayor esfuerzo. En su pasado hay cosas ocultas que poco a poco se aclaran. No le gustan ni los animales, ni los chiquillos, ni las mujeres repulsivas. El seiyuu de Spike Spiegel es Kouichi Yamadera, el mismo que hizo la voz de Ryouji Kaji (Neon Genesis Evangelion).

Faye Valentine

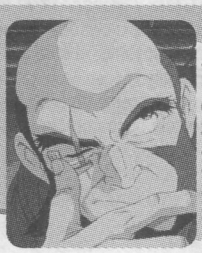
Todos sus antecedentes son desconocidos o poco claros. Su impresionante figura, buena suerte e imparable lengua son sus mejores armas. Audaz, temeraria, egoísta y sumamente prágmatica, es además impulsiva y jovial sin importar la situación.
Apostar es su hobbie, y hacer trampa su especialidad. En un mundo donde el dinero lo es todo, ella no tiene ningún escrúpulo de hacer lo que sea para conseguirlo. No teme divulgar que tiene una enorme deuda, la cual asciende a una cifra astronómica.

Ein

Un perro de raza Welsh Corgi, "paracaidista" a bordo de la Bebop, muy obediente y aparentemente un perro normal. Sin embargo, Ein es un animal experimental robado de un proyecto secreto, y es llamado "el perro informático". Cuando Spike captura a quien lo robó, Ein se queda a bordo de la Bebop, lo que no acaba de gustarle a Spike. Se supone que Ein puede escuchar muy por encima de la capacidad de cualquier otro perro y comprender lo que escucha, pero sólo puede ladrar y por eso no se sabe la verdad.

Edward Wong Hau Pepelu Tivrusky IV

Jovencita originaria de la Tierra. Tiene 13 años, es huérfana y nunca conoció a sus padres. Sin saberlo, se puso un nombre de hombre y se hace llamar "Ed". Es una hacker de gran habilidad.



Jet Black

Ex policía, uña y mugre con Spike. Tuvo un accidente en el que perdió su brazo izquierdo, que luego remplazó con un implante robótico. Le gustan las flores y los animales y es de carácter amable, lo que va en desacuerdo con su tamaño y aspecto. Otra de sus habilidades ocultas es la de cocinar, lo que hace muy bien. Se le puede ver practicando su hobbie: el bonsai.

que arrasó con la Tierra. Irónicamente, este accidente permitió recopilar los datos necesarios para ajustar dicha teoría. Felizmente para la humanidad, el uso de las puertas espaciales para la proyección de los rayos solares hasta los confines del sistema permitió "terraformar" los demás planetas. Ello dejó a la Tierra deshabitada y esparció a la humanidad por todo el sistema. 50 años después, en 2071, el concepto de nación y patria se ha perdido y cada planeta ha desarrollado sus propios estados independientes, pero con todos los problemas y los vicios de los antiguos estados terrestres.

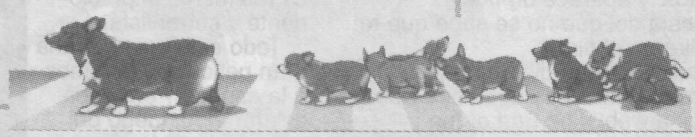
En ese contexto se introduce la idea del cazarrecompensas como control del crimen, que gana terreno en todo el sistema, ya sea con recompensas ofrecidas por la poco eficiente policía o por contratos personales. Es una vida dura y violenta, en donde los "requisitoriados" y los "cazadores" han eliminado las pérdidas de tiempo, y cada momento extra hace la diferencia. Cowboy Bebop es la historia de esa época.

Spike Spiegel y su compañero Jet Black son cazarrecompensas, con base de operaciones en la nave Bebop. A ellos luego se unen Faye Valentine y Edward Wong Hau Pepelu Tivrusky 4th, que pese al nombre y su apariencia, es una niña. La Bebop es un pesquero espacial que cumple además la función de nodriza de tres naves pequeñas: la SwordFish II (Pez Espada II), piloteada por Spike; la Red Tail (Cola Roja), manejada por Faye; y la Hammer Head (Cabeza de Martillo), al mando de Jet. Estas naves son usadas en su habitual trabajo de perseguir fugitivos por una recompensa. ¿Común y trillado? Lo dudamos, pues en Cowboy Bebop no hay nada que no pueda pasar. Es más, su director ha declarado que Bebop se hizo con mucha libertad y sin preocuparse demasiado por ser sugerentes, lo que se refleja especialmente bien en el personaje de Faye.

En el XXI Anime Grand Prix 1998 de la revista Animage, Cowboy Bebop quedó como segunda mejor producción en general, y mejor serie de televisión. Asimismo, su protagonista Spike Spiegel ocupó el primer lugar entre los personajes masculinos, mientras entre los femeninos, la "femme fatale" Faye Valentine alcanzó el quinto y la pequeña Ed el noveno. Como si fuera poco, el quinto episodio obtuvo el segundo lugar en la categoría de mejor capítulo de televisión (también figuraron los episodios 18, 9, 20, 11, 13, 15, 8, 1 y 7). Finalmente, el sensacional instrumental de apertura "Tank!" alcanzó el tercer lugar entre los mejores temas de anime ("The Real Folk Blues" ocupó el puesto 15).

Ficha técnica

Dirección:
Shinichiro Watanabe
Idea original:
Kei Yadate
Guión:
Keiko Nobumoto
Diseño de personajes:
Toshihiro Kawamoto
Diseño mecánico:
Kimitoshi Yamane
Diseño de escenarios:
Isamu Imakake
Dirección artística:
Junichi Higashi
Dirección de fotografía:
Yoichi Ogami
Coordinación de color:
Shihoko Nakayama
Dirección de audio:
Katsuyoshi Kobayashi
Música:
Yoko Kanno
Animación:
Sunrise Inc.
Producción ejecutiva:
Masahiko Minami
Kazuhiko Ikeguchi
Producción:
Sunrise Inc. y Bandai Visual Co.



Samurai Spirits 2

Crónica de la Magia Asesina Asura

Después de pasar casi inadvertido en un solitario especial de televisión, Samurai Spirits regresa al mundo del anime en una serie de dos episodios OVA.

Basado en uno de los juegos de pelea más famosos de SNK (conocido en Occidente como Samurai Showdown), *Samurai Spirits 2: Crónica de la Magia Asesina Asura* combina la historia de las ediciones anteriores del juego, las cuales desarrolla paulatinamente en dos episodios, y cuenta con el diseño de personajes del Samurai Showdown 64.

A diferencia del especial de televisión, cada uno de los personajes, entre los que destacan Nakoruru, el samurai Haomaru, el ninja norteamericano Galford, la emblemática Shiki y el supuesto villano Asura, entre otros, van sosteniendo repetidos e impresionantes combates.

La historia gira en torno a Nakoruru, junto con la sospechosa aparición, uno a uno, de todos los espadachines al presentarse una extraña sombra de mujer.

En contraposición al rol protagónico de la sacerdotisa de la naturaleza, en esta OVA hace su aparición su pequeña hermana menor: Rimururu, quien también tiene una buena legíon de fans.

Habrá que esperar con ansias esta producción de gran fuerza y una alta calidad gráfica. El primer volumen salió a la venta el 25 de junio por Pioneer LCD, en formato VC y LD a 6.000 yenes (US$ 52,00).

UTENA: la película

Estos son adelantos de los nuevos diseños de personajes que se usarán para la película de Utena, titulada "Adolescence Mokushiroku" (Adolescencia Apocalíptica), programada para estrenarse en los cines nipones el 14 de agosto próximo, temporada de verano de Japón. Como podemos ver, los personajes de Utena y Anthy han sido cambiados radicalmente, sobre todo el de Anthy Himemiya. La historia (como está de moda últimamente) es totalmente distinta, pues se desarrolla en un mundo paralelo al de la serie de TV. Ahora la película tiene sus propios misterios y secretos, y aparece un nuevo personaje del que no se sabe qué rol cumplirá en el filme.

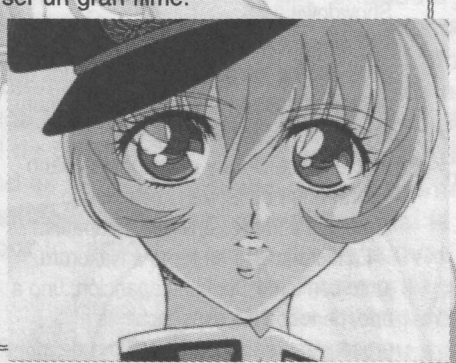
A todos los que disfruten de Shoujo Kakumei Utena, les sugerimos visitar la página web "The End of the Innocence" en **http://www.duellist.tj/~utena** donde encontrarán buenos gráficos y resúmenes de episodios, para un mejor entendimiento de la serie.

La expectativa en torno a la película es muy grande e inclusive algunos fanáticos han logrado obtener, por medios no muy lícitos, los borradores del guión, que luego han hecho circular clandestinamente. Este tipo de comportamiento es muy común en Japón, incluso hay casos en que los "otakus" tratan de ingresar a los estudios de animación para robar la celdas coloreadas.

A estas alturas, todas las revistas de anime japonesas hablan del inminente estreno de la cinta. A todo esto, el creador de la serie, Kunihiko Ikuhara, dijo que pensaba poner en esta película "todo aquello que no pudo poner en la serie de TV".

Citamos algunas ideas preliminares de la producción: en la serie, Utena y Anthy lentamente establecen una amistad que se vuelve más y más estrecha; en la película, en cambio, su relación pasa rápidamente a ser amor. Además, esta Anthy es más explicita, sin reservas en las cosas que la Novia de la Rosa hace, y una actitud mucho más fácil de entender. Al respecto, dice Ikuhara: "el amor no sólo puede presentarse entre una chica y un chico". La razón por la cual la Utena de la película se ve mucho más masculina en su forma de vestir es que ahora quiere ser mucho más libre, y vivir una vida sin depender de un hombre, aunque en el fondo desee llenar esa parte dentro de sí que le falta. Por último, el diseño de escenarios es realmente impresionante y surrealista.

Todo esto suena a una gran película, y estamos a la espera. Pero cabe aclarar algo: luego del estreno, han de pasar por lo menos seis meses para su lanzamiento en video y un par de meses más para que SUGOI la subtitule. Luego de esto todos en Club SUGOI podremos disfrutar del que desde ya promete ser un gran filme.



Planeamiento original:
Bee Papas

Dirección:
Kunihiko Ikuhara

Guión:
Yooshi Enokido

Diseño de personajes:
Shinya Hasegawa

Diseño mecánico:
Hiroshi Naguhama

Duración: 80 minutos aprox.

ADOLESCENCE MOKUSHIROKU

Una nueva revolución del mundo

Más de una vez, la incertidumbre no te había dejado dormir. Pero ahora que puedes elevar tus preguntas al consejo de los ancianos de Sugoi, podrás resolver finalmente tus dudas con nuestra sección de

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

- ¿En qué termina Conan? ¿Al final crece o no? (Socio No 350)

- La serie Meitantei Conan sigue siendo todo un éxito en Japón, poco acostumbrado a los policiales de asesinatos y misterios. A partir del 4 de enero, la aparición de un nuevo personaje, una niña llamada Ai Kawara, ha llevado el rating de esta serie encima de los veinte puntos.

Esta niña es en realidad la Dra. Cordelia Gray, creadora del APTX-4869 (el veneno que transformó a Conan a la forma de niño) y que trabaja en la misma organización que envenenó a Conan. Sin embargo, cuando esta organización mató a su hermana, Cordelia decidió huir y para evitar su propia muerte, tomó el veneno y también

se convirtió en niña. Ahora está alojada en casa del Dr. Agasa, al igual que Conan, de quien ella sabe que es Shinichi Kubo, el famoso detective juvenil. Conan siente remordimiento por no haber podido ayudar a la hermana de Ai, quien fue muerta por haberse apoderado por la fuerza de 1.000.000.000 de yenes de la misteriosa organización.

Actualmente, esta serie de TV tiene más de 150 capítulos y un manga que sigue saliendo regularmente, por lo que no hay visos de que termine pronto. El actual momento de la serie se centra en Ai, que busca un diskette que contiene una lista de todos los miembros de la organización y la fórmula del veneno. Poco tiempo atrás, ella lo puso en manos de un doctor impulsada quizás por la pena de la muerte de su hermana, o porque su creación había sido usada para dañar inocentes. Luego, este hombre aparece muerto, y quizás el diskette le sirva para no ser asesinada.

- ¿Es cierto que habrá una película de Escaflowne? (Socio No 519)

- La película de Escaflowne está cumpliendo su cronograma de desarrollo en los estudios Sunrise bajo siete llaves y no se sabe absolutamente nada de ella. Shoji Kawamori, sin embargo, ha dicho que esta película será para Escaflowne lo que "Ai Oboete Imasuka" fue para Macross.

- ¿Gainax va a sacar otra versión de Evangelion? (Socio 731), ¿Existe una película de Evangelion llamada Evangelion True? (Socio 1657), ¿Van a pasar Revival of Evangelion? (Socio No 2490)

- Con las películas, Hideaki Anno y el estudio Gainax dieron fin a todo el universo de Evangelion. De parte de ellos no hay la menor intención de hacer nada más con Evangelion, fuera de seguir cobrando las regalías y los derechos que la serie aún deja en grandes cantidades. Respecto de "Evangelion True" y "Revival of Evangelion", en 1997 se lanzaron las películas "Evangelion: Death / Evangelion: Rebirth". Para este primer lanzamiento en cine, la segunda película de Eva, llamada "Air", no estaba concluida, así que lo que ya estaba listo fue lo que se estrenó como "Rebirth" tres meses después, se estrenó "The End of Evangelion", que estaba conformada a su vez por "Air" y " My True Heart to You", es decir, el segmento faltante de "Air" y la nueva película llamada "My True Heart to You". En este primer momento, las dos primeras películas (Death y Rebirth) recibieron además el nombre de "Shito Shinsen". El 2 de enero 1998 se reestrenaron ambas con nuevos empalmes y se llamaron "Evangelion: Death (True) y Evangelion: Rebirth". La diferencia estaba en una nueva edición de Death con algunos cortes, varios carteles a manera de pantallazos y Rebirth ya era Air completo, además de tener un nuevo ending, y finalmente el 7 de marzo se reestrenó todo con nuevas ediciones y empalmes formando "Evangelion: Death (True^2) / Air / My True Heart to you". A todo este nuevo lanzamiento se le llamó "Revival of Evangelion", que después fue lanzado para su venta en video. Lo que se ha exhibido en Club SUGOI es "Evangelion: Death (True^2)" más "Air" (Capítulo 25' - "Love is destructive") y "My True Heart to you" (Capítulo 26' - "One more final: I need you"), llamados capítulos 25 prima y 26 prima, pues serían las nuevas versiones de los capítulos 25 y 26 originales de la serie.

- Seiya de Sailor Moon, es decir el líder de los Three Lights, ¿es hombre o mujer? (Socio No 831)

- Tomando en cuenta su estado inicial en su planeta (es decir como "qué" nació), Seiya es mujer. Sólo se disfraza de hombre

para poder llamar así la atención de su princesa al cantar canciones de amor con un mensaje que sólo ella podría reconocer.

- ¿Existe sexta temporada de Sailor Moon? (Socio No 1454)

- No existe una sexta temporada de Sailor Moon y ni siquiera se habla de esto como un proyecto a futuro. Comentarios como estos salen de la Internet, donde algunas malas informaciones se dan como verdaderas y luego lastimosamente se difunden. Lo mejor es no creer nada hasta poder ver un avance o consultar fuentes confiables. En SUGOI contamos con la información más actualizada al estar conectada a las mejores revistas del género en Japón, y no dudaríamos en notificar al respecto.

- ¿Es cierto que existe un juego de 3 OVAs de Sailor Moon sobre la boda y el nacimiento de Chibi-Usa? (Socio No 1307)

- No. No existe ninguna película, OVA o especial de TV sobre esta parte, ni siquiera Naoko Takeuchi toca el tema en el manga.

- ¿Cuál es el Fin del Mundo que Akio muestra a los duelistas? (Socio No 232)

- Tal vez la pregunta más adecuada al respecto sería, ¿a qué Fin del Mundo se refiere Akio? Si algo tiene Shoujo Kakumei Utena que la hace tan especial, es el puro simbolismo que sus autores han imbuido en ella. Esto hace que la mayoría de los eventos de la serie no tengan una explicación obvia o simple, pero sí más de un significado, tal como su autor deseaba. El "Fin del Mundo" en el universo de Shoujo Kakumei Utena pareciera ser un medio a través del cual se consigue la "Revolución del Mundo". O tal vez sea el mismo Akio Ootori, eso depende de cada espectador.

- ¿Para quiénes trabajaban los Oniwabanshu antes de la era Meiji? (Socio No 512)

- Los Oniwabanshu eran uno de los tantos grupos ninjas que se aliaron con el Bakufu para tratar de mejorar su situación social. Luego de la caída del shogunato, ésta empeora, y por eso guardan rencor a todo lo que sea la restauración. Por otra parte, los Shinsegumi forman una "policía política" al servicio del gobierno, encargada de eliminar a opositores y rebeldes.

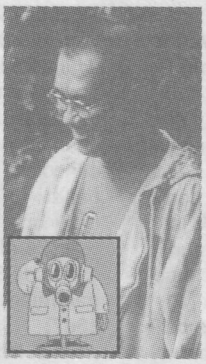
- ¿Por qué cuando el EVA 00 está inmovilizado hay una especie de cruz en el lugar del entry plug? (Socio No 2161)

- Cuando el EVA 00 entra en estado berzerk, el piloto es eyectado y el EVA inmovilizado con bakelita (ep. 5). Dado que la tapa que cubre el entry plug es detonada para facilitar la salida del módulo, éste deja el espacio que ocupaba vacío y sin cubierta. Luego, durante el proceso de recupera-

ción del Eva, se pone la cruz a manera de tapón para proteger de impurezas el interior del Eva y el receptáculo del Entry Plug. ¿Por qué tiene forma de cruz? Eso es algo que sólo Gainax podría responder (y no lo va a hacer).

- ¿Es cierto que Akira Toriyama murió? (Socio No 2020)

- El mangaka Akira Toriyama (más famoso que Osamu Tezuka en occidente) no ha muerto aún y se dedica actualmente al desarrollo de la reedición de su clásico Dr. Slump. Se dice que de los primeros cinco volúmenes se vendieron más de 15 millones de ejemplares... También trabaja en otra historia: Kajika.



- ¿Quién es el autor de Zenki y cuál es su filmografía? (Socio No 406)

- Sus autores son Yoshimiro Kuruiwa y Kikuhide Tani. El manga fue publicado por la editorial Jump y su filmografía consta de la serie de TV de 52 capítulos y una OVA posterior, llamada "La extraña conversación acerca de la maldad del Oni", recientemente exhibida en Club SUGOI.

- ¿Por qué hay tan pocos capítulos de Evangelion en comparación con otras series? (Socio No 2655)

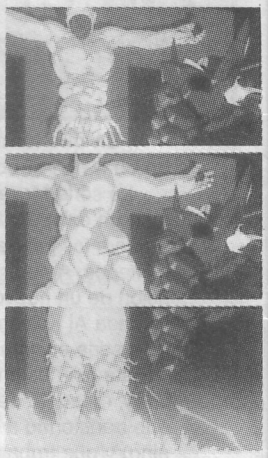
- Una temporada normal para serie de TV en Japón suele constar de 26 episodios semanales. Cuando la serie tiene buena acogida, se suele agregar otros 26 o por lo menos 13. Sailor Moon (200 episodios) y Dragon Ball (484 episodios) son excepciones a la regla general. En el caso de Dragon Ball y Sailor Moon, la extensión corresponde de alguna manera a la de sus mangas (32 y 18 volúmenes respectivamente; Magic Knigth Rayearth sólo tiene 6). Además, un argumento tan elaborado como el de Eva seguramente no podría soportar una exposición tan larga, pues parte de su impacto narrativo radica en la misma velocidad que tiene.

- ¿Cómo se llama la espada de Kenshin, aquella que si la usa se vuelve asesino de nuevo? (Socio No 487) ¿Qué significa Kenshin? (Socio No 2413)

- Las espadas que Kenshin usaba cuando era Battousai no tienen nombre, ni la katana ni su kodachi (espada larga y espada corta). La espada que usa como rurouni (samurai vagabundo) es una sakabattou (espada de filo invertido), hasta que se la rompe Soujiro Seta (uno de los Juppongatana o Diez Espadas Sagradas). Al final de la pelea con Uchiyou Sawageji (el coleccionista de espadas), Kenshin recibe la espada gemela de su sakabattou de manos del hijo del maestro armero Chakku Arai (esta espada se llama "Shin Uchi"). El nombre del samurai favorito de Club SUGOI significa "Corazón de Espada", como diría el maestro Seijuro Hiko, un nombre más apropiado para el tipo de vida que lleva.

- ¿Por qué Lilith no tiene piernas? (Socio No 2603)

- Si observas con mucho cuidado, podras notar que de cada uno de los glóbulos que brotan del vientre de Lilith surge un par de pequeñas piernas. Aún así, aquellas obviamente no le hubieran permitido moverse. Lo que ocurre con sus verdaderas piernas es que no podía regenerarlas, pues estaba atravesada por la Lanza de Longinos. Además, por esa herida brota su sangre (que es el LCL), y cuando Rei quita la lanza para arrojársela a Arael (ep. 22), lo primero que ocurre es la regeneración completa de sus piernas.



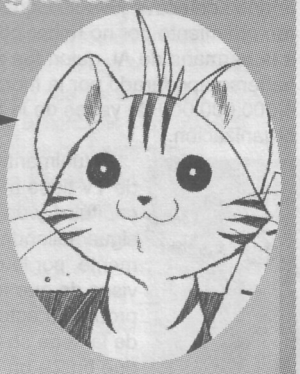
- ¿Cómo es Tokyo 3? ¿La gente vive sobre la superficie o en subterráneo? (Socio No 1345)

- Se puede decir queTokyo 3 tiene dos modalidades: como ciudad y como campo de batalla. Cuando es una ciudad, tiene unos pocos edificios habitables, pero cuando se convierte en campo de batalla estos edificios bajan, los civiles son evacuados a refugios subterráneos y entonces emergen los edificios falsos de Tokyo 3 que guardan el armamento, las municiones y las tomas de energía para los EVAs.

¿Cómo se veía Nuku Nuku cuando era gata?

(Socio No 498)

Según el juego de OVAs, Nuku Nuku era una gata ploma con rayas negras que Ryonosuke encuentra en un basurero. En el intro de la serie de TV, al igual que en el juego de OVAs Nuku Nuku - DASH!, se ve una gata blanca, pero en la reedición del manga también encontramos a la misma gata rayada. Aquí, una muestra de las tres gatas:



Esta gata aparece en la reedición del manga de Nuku Nuku, llamada "Shin Banno Bunka Neko Musume". La historia está reordenada, pero ocurre similar a las OVAs.

Ésta es la gata del juego de OVAs original, comiéndose un trozo del pollo de Kyusakuu Natsume. (Banno Bunka Neko Musume - Phase 01).

Durante el intro de cada capítulo de la serie se ve por un momento a esta gata. Pese a ser de otro color, nótese el pequeño penacho de pelos, común en las tres versiones.

- ¿Qué clase de amistad tienen Shinji y Kaworu? ¿Qué siente éste por él? (Socio No 147)

- Pese al poco tiempo que tuvieron para conocerse, llega a establecerse una amistad muy estrecha entre ambos (y nada más). Lo que siente Kaworu por Shinji es lástima, al igual que por todos los seres humanos por el destino que les espera.

- ¿Qué es el Programa de Complementación Humana? (Socio No 453)

- En el concepto de Nerv y Seele, la Complementación Humana es la fusión de todos los seres humanos en un solo y único ser superior como parte del siguiente paso en la evolución. Para esto se debe romper el AT-Field de cada ser humano, que es lo que nos impide comunicarnos e interesarnos en los problemas de los demás. Y sí, eso también lo sacaron de la Biblia; de la oración de Jesús en Getsemaní, para ser exactos. Cabe recordar que el AT-Field (Absolute Terror Field) es un concepto proveniente de la Psicología, referido a la barrera de los autistas.

- ¿Son Shinji y Rei hermanos? (Socio No 2169)

- Pregunta controversial. A ver, especulemos: si Rei es un clon de la madre de Shinji, ¿qué está más cerca de ser?

- ¿Cómo sobrevive Asuka después de que los Evas blancos la acuchillan? (Socio No 1857)

- Cuando el Eva 02 es atravesado con las copias de la Lanza de Longinos, Asuka ya no está en sincronía con él, pues su energía se había agotado. Además, ninguna de las lanzas le da a la altura del cuello o la base del cráneo, que es el área donde está alojado el entry plug.

- ¿Chibi-Chibi es la nieta de Sailor Moon? (Socio 442)

- Pese a los insistentes rumores acerca de Chibi-Usa y cierto equino alado, Chibi Chibi es la semilla estelar de Sailor Galaxia, que ésta dejó libre para evitar que el Caos encerrado en su cuerpo la infectase. Por tanto, no tiene ninguna relación de parentesco con la señorita Tsukino, por más que el parecido sea escalofriante.

- ¿Por qué no ponen Shadow Lady? (Socio No 529)

- La obra del afamado mangaka Masakasu Katsura, Shadow Lady, no tiene animación hasta la fecha. Lo cual, según todos los entendidos en la materia, es una verdadera lástima.

- ¿En el manga de Utena no aparece Nanami? (Socio No 905)

- El manga de Utena, dibujado por Chiho Saitou, tiene 5 volúmenes. En él, la obsesiva y muy atribulada Nanami sí aparece, aunque los particulares sucesos de su vida relacionados con el curry, elefantes en patinetas, gatos, cencerros mágicos y huevos no son tocados.

- ¿Existen planes para hacer películas con personajes reales de series de anime en Hollywood? Si es así, ¿cuáles serían? (Socio No 874)

- De momento, se habla de hacer una película de Astroboy, producida por Columbia Pictures y cuyo estreno está preprogramado para Navidad del año 2000. No se sabe más acerca de esta película, o de quiénes actuarían en ella.

- ¿Ranma se vuelve a convertir en hombre definitivamente? (Socio No 534)

- Para su frustración, y aunque es su preocupación constante, ni al concluir los 38 volúmenes del manga de Rumiko Takahashi, ni en la serie de televisión, ni en las OVAs, ni en las películas, Ranma puede encontrar jamás la cura definitiva para los efectos de la poza de Nanichuan.

- ¿Qué son aquellos féretros que se ven en la serie Shoujo Kakumei Utena cuando el profesor Nemuro sale, que son llevados por los pasadizos? (Socio No 844)

- Todo lo que acontenció en aquel entonces y que termina con el sacrificio de los 100 duelistas es parte de un plan llevado a cabo por Akio Ootori. Esos féretros serán ocupados después por los cuerpos de los duelistas muertos en el incendio.

...y eso es todo por esta edición. Estamos para contestarte.

Taller de Introducción a las Técnicas del Manga

Curso superintensivo que incluye tanto conceptos básicos del dibujo como las técnicas más importantes para desarrollar adecuadamente una historia bajo el estilo del manga (historieta japonesa). Las prácticas son permanentes desde el primer día y se las combina con los principales conceptos teóricos, tales como:

- Construcción de personajes
- Anatomía básica
- Figura masculina y femenina
- Ojos, cabello y ropa
- Expresiones y elementos de apoyo
- Poses y estilización de la figura
- Líneas cinéticas
- Líneas de enfoque
- Superposición y secuenciación de viñetas
- Superdeformed

Requisitos: la edad mínima requerida es de 11 años. No es necesario haber recibido formación teórica en dibujo, pero sí se necesita una GRAN disposición para practicar, pues las tareas son permanentes (se asignan en cada clase y se devuelven en la siguiente).

Duración del curso: el taller tiene una duración de 8 semanas (6 semanas de clases y 2 semanas de evaluación y certificado). Las clases tienen lugar los días lunes, miércoles y viernes, para un total de 18 sesiones y 36 horas de clases.

Horarios: el próximo taller se desarrollará en dos horarios: de 3:00 a 5:00 pm y de 6:00 a 8:00 pm.

Profesores:
Carlos Anglas Rabines ("El Anillo de Sor")
Carlos Méndez Chang ("¡Miau!", "Mushiik")

Costo de inscripción: S/. 350,00 por alumno. El pago es único y cancelable en dos partes: S/. 200,00 en la matrícula y el saldo de S/. 150,00 tres semanas después. El pago incluye:

- *Todos los materiales de dibujo (papel, lápices, escuadras, marcador unipin, pistoletes, etc.) necesarios para el curso.*
- *Dos separatas (técnicas de dibujo y técnicas de manga), con más de 100 páginas repletas de ejemplos tomados de mangas originales.*
- *Certificado de participación.*

Inicio: lunes 16 de agosto

Plan de becas

Para acceder a nuestro plan de descuentos basta con abonar la cantidad de S/. 10,00 para un examen único de selección que tendrá lugar los días martes y jueves desde el 27 de julio hasta el 12 de agosto, de 11:00 am a 5:00 pm. Al margen de los resultados del examen, este pago será considerado a cuenta para quienes se matriculen.

Mayores informes en LIBRERÍA SUGOI
Centro Comercial Arenales, nivel 5, local 22
Av. Arenales 1737, Lince, Lima 14 - Tel/Fax: 346-2649
pcreat@amauta.rcp.net.pe

VOX POPULI VOX DEI

(tu opinión es lo que cuenta) trad. libre

TE ODIO, TE ODIO

CHIBI USA (RINI)
(521 votos) *Kooe Aragaki*
GENDOU IKARI
(261 votos) *Fumihiko Tachiki*
USAGI TSUKINO
(223 votos) *Kotono Mitsuishi*
DILANDAU ALBATOU
(216 votos) *Minami Toyama*
SHINJI IKARI
(174 votos) *Megumi Ogata*
NANAMI KIRYUU
(115 votos) *Yuri Shiratori*

Pese a que en este rubro la competencia es realmente muy dura, Chibi-Usa dejó atrás a verdaderos profesionales en su oficio, como Gendou y Dilandau, e inclusive a su propia madre. Lo que sorprende es que hace meses que no la vemos en el Club. ¿Será que no quieren que vuelva? En todo caso, se demuestra que siempre hay alguna manera de ser la número 1.

OJALÁ NUNCA TERMINARAN

Las vivencias y los traumas de los personajes (sobre todo los segundos) conquistaron a los espectadores (¿alguien habló de masoquismo?) y la votaron como la mejor serie de televisión.

SHIN SEIKI EVANGELION
(963 votos) Gainax
TENKUU NO ESCAFLOWNE
(400 votos) Sunrise
SHOUJO KAKUMEI UTENA
(106 votos) J.C. Staff
NUKU NUKU
(76 votos) Mushi Production

UN APLAUSO, POR FAVOR

Dicen que los personajes también aplaudieron el final (de sus sufridas y patéticas vidas). Hideaki Anno dejó mudos a sus críticos presentándonos dos excelentes películas, las que ganaron en la categoría de mejor OVA o película.

Evangelion Air/My True Heart to You
(734 votos) Gainax
Mononoke Hime
(378 votos) Studio Ghibli
Réquiem por el Patriota de la Restauración
(308 votos) SPE Visual Works
Slayers Excellent
(94 votos) Kadokawa Video

QUEREMOS SABER...

En la encuesta que recibiste al ingresar a tu reunión de Club SUGOI, escribe con letra de imprenta una sola preferencia para cada una de estas categorías y luego deposítala en las ánforas. Todas las encuestas serán tabuladas y los resultados publicados en la edición del mes de setiembre.

1. ¿Cuál es tu personaje preferido?

2. ¿Cuál es tu mascota de anime preferida?

3. ¿Cuál es la canción de anime que más te ha gustado?

4. ¿Cuál es la escena más memorable en el manga y/o anime?

Además, puedes usar esa misma encuesta para hacer comentarios, críticas y preguntas. Estas últimas serán respondidas en las páginas del boletín MASAKA. Recuerda que tu votación para personaje favorito influye en el ranking de personajes que mes a mes publicaremos, así que vota por tu personaje favorito para convertirlo en el mejor personaje de Club SUGOI.

ANIMEDADES

DIRECCIÓN BUROCRÁTICA DEL MAS ALLÁ
COMUNICADO OFICIAL

Informa mediante la presente, que se le suplica a la persona natural que responde al nombre de Son Goku y Asociados (Guerreros Z), que por favor, en lo posible, eviten estar matando, muriendo y reviviendo irresponsablemente en lapsos menores a un año. Ello causa serias deficiencias en el centro de cómputo de nuestra entidad, al tener que poner y borrar sus nombres de la lista de ingresantes, y obligándonos a crear un departamento especial para los mismos que responden al nombre de "Resuscitated", para lo cual se ha tenido que estirar nuestro ya corto presupuesto. Es que Dai Kaioh Sama gasta toda la plata en fiestas, parches para el reuma y en una que otra chica que entra a su cuarto (no sé para qué, si ya no puede levantar su "ki" hace tiempo). En el futuro, rogamos al mencionado evitar posibles disputas que pongan en peligro su integridad (y la de otros), tanto física como mental, y a la vez evitar pagar reiteradamente el impuesto a los caídos del palto, digo, a los caídos en batalla. Por el tiempo prestado, muchas gracias.

Enma Sama
DIRECCIÓN GENERAL DE LA SECCION NO VIVOS

Escriba: César Arellano Sacramento

David Cárdenas

Club Sugoi
PROGRAMACIÓN JULIO

SHOUJO KAKUMEI UTENA ep.31-33
VISION OF ESCAFLOWNE ep.24-26
ADVENTURES OF MINI GODDESS ep.6
NUKU NUKU ep.10
¡SORPRESA A!
¡SORPRESA B!
¡SORPRESA C!
¡SORPRESOTA!

Las reuniones de Club SUGOI se llevan a cabo en el auditorio del Colegio Champagnat (Miraflores).

Maratón agosto

SHIN SEIKI EVANGELION ep. 21-22
TENKUU NO ESCAFLOWNE ep. 15-17
MAZE ep. 18-19
MAHOU TSUKAI TAI! ova 2
RK: HUELLAS DEL PASADO ova 2

Domingo 8, 10:00 am y 3:30 pm
Las maratones de anime se realizan en el auditorio del Liceo Naval Almirante Guise (calle Monti s/n, alt. cdra. 28 de Av. Aviación, San Borja).

LEYES DE LA ANIMACIÓN

#1 - Ley de la Irregularidad Metafísica
Las leyes normales de la Física no se cumplen.
#2 - Ley de Gravitación Diferenciada
Cuando algo o alguien salta, es arrojado, o de alguna forma toma altura, la gravedad debe reducirse en un 60%.
#3 - Ley de Movilidad Mecánica. Segunda Ley de Movimiento
Mientras más grande es un artefacto mecánico, mayor será su velocidad. Por lo tanto, los robots armados son los objetos más rápidos conocidos por la ciencia humana.
#4 - Ley de Variabilidad Temporal
El tiempo no es constante. Éste se detendrá cada vez que el héroe realice algo "sorprendente o impresionante". El tiempo será más lento cuando los amigos y los amantes son asesinados, y se acelerará cada vez que haya una pelea que lo requiera.
#5 - Primera Ley de la Mortalidad Temporal
"Héroes y villanos" morirán en alguna de estas formas. Tan rápido que ni ellos se lo imaginan, o será un largo padecer en el que el protagonista reflexionará sobre la sociedad, la existencia humana y por qué los chanchos no vuelan.
#6- Segunda Ley de la Mortalidad Temporal
Le tomará cierto tiempo a los villanos morir... independientemente del daño físico. A pesar de que los "villanos" son asesinados tan rápido que ni se lo imaginan, les tomará un tiempo notar que han muerto. Esto es atribuido a la creencia de que ser villano daña el lóbulo de realidad en el cerebro.
#7 - Ley de la Dramaticidad Múltiple
Escenas que sólo pasan una vez, por ejemplo, si el "héroe" patea el rostro del "villano"; serán vistas por lo menos tres veces desde tres diferentes ángulos.
#8 - Ley de la Combustionabilidad Inherente
Todo explota. Todo.
Primer Corolario - Todo lo que explota brilla primero.
#9 - Ley de la Magnitud Letal Inversa
El poder destructivo de un arma es inversamente proporcional a su tamaño.
#10 - Ley de la Inexhaustibilidad
Nadie, NUNCA, se quedará sin municiones. Esto es, a menos que estén acorralados, superados numéricamente, inconscientes, etc.
#11 - Ley de la Precisión Inversa
La precisión del "héroe" al operar cualquier arma de fuego se incrementará mientras la dificultad del blanco aumente. La precisión de los "villanos" al operar armas de fuego decrecerá cuando la dificultad del blanco aumente (también conocido como el Efecto Golgo). Ejemplo: el "héroe" en estado de ebriedad, suspendido cabeza abajo en un vehículo en movimiento, siempre atinará, mientras numerosos batallones de "villanos" disparándole al "héroe" en campo abierto siempre fallarán.
Primer Corolario - A mayor cantidad de "villanos", menor probabilidad de que den en el blanco.
Segundo Corolario - Cuando el "héroe" se enfrente a una gran cantidad de "villanos", estos marcharán en columnas permitiéndole al "héroe" eliminarlos a todos con una simple ráfaga de fuego automático y luego escapar.
Tercer Corolario - Cada vez que el "héroe" sea alcanzado por un disparo, siempre será en el hombro o en el brazo, lo cual restringe al "héroe" de realizar algo más complejo que manejar, disparar, usar artillería pesada, o realizar intrincados movimientos de artes marciales.
#12 - Ley de la Capacidad Hemoglobínica
El cuerpo humano contiene más de 12 galones de sangre. A veces más.
#13 - Ley de la Ineficacia Militar
Inmensas armadas de otras galaxias, flotas enteras, y gigantescas naves de guerra llenas de crueles y sanguinarios guerreros pueden ser detenidos y vencidos por una simple e insignificante muestra de amor, emoción o por una canción.
#14 - Ley de la Ineficacia Táctica
Los genios tácticos, en realidad, no lo son.
#15- Ley de la Intelectualidad Juvenil
Los niños serán más listos que los adultos. Y a veces, el doble de espesos.

agenda Sugoi

Este mes está lleno de cambio y renovación. Prepárate para sincronizarte con SUGOI, y cancela todo lo demás.

CADENA SUGOI

Con el fin de ampliar nuestra red de distribución, hemos establecido un plan de precios preferenciales mediante el cual esperamos llegar a muchos más puntos de venta en todo el Perú. Si tienes un local comercial o un puesto de revistas y deseas formar parte de la Cadena Sugoi para manejar nuestras publicaciones (Sugoi, Masaka, Yada, Kingdom) o demás productos (videos, mangas, cards, etc.), sólo envía tus datos completos y los de tu local a:

CADENA SUGOI
Apartado Postal RF-016 L-41
Lima

o al fax 346-2649 (fuera de Lima, marcar primero 01)

Los requisitos para formar parte de CADENA SUGOI se te enviarán por correo o por fax, según lo prefieras.

"SUGOI al Aire" es el nuevo proyecto de Sugoi Producciones. En este momento se encuentra en etapa de pruebas y sale por el 97.7 FM para parte del cono norte. De esta manera empezamos a evaluar la posibilidades que la radio nos ofrece. Si vives en Puente Piedra, Santa Rosa, Carabayllo o Comas, sintoniza "Sugoi al Aire" los jueves y sábados de 9 a 10 pm y disfruta de la mejor música del anime.

AGOSTO	**01**	02	03 AfiSub: Tekkaman, vol. 2
04	05 Sugoi al Aire	06..Sugoi Te Ve (Uranio 15 8:00 pm)	07 Sugoi al Aire
08 Maratón Sugoi (10:00 am y 3:30 pm)	09	10	11
12 Sugoi al Aire	13..Sugoi Te Ve (Uranio 15 8:00 pm)	14 Sugoi al Aire	**15** Club Sugoi: grupo 1 (11:00 am)
16 Inicio del Taller de Manga	17	18	19 Sugoi al Aire
20..Sugoi Te Ve (Uranio 15 8:00 pm)	21 Sugoi al Aire	**22** Club Sugoi: grupo 2 (11:00 am)	23
24 AfiSub: Evangelion, vol. 6	25	26 Librería Sugoi: Día del Otaku	27..Sugoi Te Ve (Uranio 15 8:00 pm)
28	**29** Club Sugoi: grupo 3 (11:00 am)	30	31

MASAKA

Kareshi Kanojo no jijou

彼氏彼女の事情

ESCAFLOWNE

De vuelta a casa...

Hitomi se entrega a las gemelas guerreras y Van acude inútilmente en su ayuda. Pero cuando todo parecía perdido, una reacción en la sangre mejorada que le implantaron a las gemelas las debilita, por lo que sueltan a Hitomi y se retiran. Naria, agotada, no puede seguir a su hermana y se estrella. Pero más tarde, deseosa de complacer a Folken, secuestra a Hitomi, quien no huye al sentir el sufrimiento de su raptora. Más bien, trata de convencerla de que se arrepienta. Sin embargo, el amor de Naria por Folken es más fuerte. Mientras Dornkirk ordena a Folken que mande a Eriya a ayudar a su hermana, Van busca a Hitomi con el Escaflowne. Concentrándose, encuentra la fortaleza invisible, la penetra y le causa un gran daño. Eriya encuentra a su hermana con Hitomi, pero otra vez el efecto debilitante impide que se la lleven, así que la dejan ir y se dirigen hacia la fortaleza. Una vez ahí, Eriya, Naria y Folken tratan de convencer a Van de que lo que hacen es por su bien. Pero él no les cree, y con el Escaflowne destruye la fortaleza y ocasiona una explosión que arroja a Van, aunque Folken y las gemelas logran huir.

El concilio real de Asturia quiere entregar a Hitomi al imperio Zaibach para evitar una confrontación, pero Allen y Dryden interceden por ella y al final acuerdan imponerle al imperio sanciones económicas. En la noche, un miembro del clan Ruhm le comunica a Van que Folken lo espera en Fanelia. Esto lo escucha Hitomi, quien decide acompañarlo. Al llegar a la cita, Van se dispone a atacar a su hermano, pero es interrumpido por dos dragones de tierra. Folken le aconseja a Van que se deshaga de sus deseos de pelea para que los dragones no lo ataquen, y les revela a él y a Hitomi su pasado: al enfrentarse con el dragón para convertirse en rey de Fanelia, Folken pierde un brazo y queda a merced del dragón, pero éste extrañamente no lo ataca. Acto seguido se desmaya, y al despertar se encuentra en el reino de Zaibach, donde ve con horror que le han implantado un brazo mecánico.

Dornkirk le explica sus deseos y lo convence de unirsele. Van se rehúsa tercamente y queda a merced del dragón, pero Folken intercede en su ayuda. Así, deplegando sus alas negras, se interpone entre Van y el dragón. Folken le pide a Van que se una a él para crear un mundo sin guerras, pero éste ve sus alas negras y no confía en él. El concilio real de Asturia acepta al desertor Folken con la condición de dar información sobre Zaibach, y firma una alianza con los países limítrofes. Los exagerados celos de Allen confunden a Hitomi, quien tiene una conversación con Folken. Éste comprende el poder tan especial que tiene ella cuando le dice que confía en él. Mientras los ejércitos de Egzaldia, Palas, Deidalas, Chuzario y Baslam se juntan para defenderse de Zaibach, Dilandau se recupera de su última batalla en la fortaleza flotante de Dilate. Con un único soldado a su mando, Jajuka, el hombre león, organiza una ofensiva mientras Asturia se encuentra desprevenida, pero son detenidos por Van y Allen. Hitomi ve la batalla desde el castillo y percibe los sentimientos de rencor y furia en Van. Desea que termine la batalla y ocasiona un desperfecto en el guymelf de Dilandau, quien tiene que huir. Más tarde, mientras la alianza discute la posibilidad de atacar a Zaibach, Hitomi interviene gritándole a Van y Allen que no quiere que la defiendan a costa de tantas muertes, y desea con toda el alma regresar a su mundo. Entonces su pendiente reacciona y Hitomi aparece luego en su casa, al lado de Amano-senpai.

UTENA

Confesiones, engaños, traición y muerte

Ruka Tsuchiya era el jefe del equipo de esgrima y además el tercer integrante del triángulo amoroso que separó a Shiori de Juri, pero un día enfermó y desapareció por mucho tiempo. Ahora ha vuelto dispuesto a vivir su vida a su manera. Y no sólo ha vuelto, sino que Ruka es elegido para portar el sello de la rosa, con lo cual se convierte en un peligroso oponente para Utena.

Una vez más, el pasado hace tambalear a Juri. Aunque sobrevive al retorno de Ruka, le cuesta resignarse a que se interese en Shiori, y por eso trata de disuadirlo de acercársele. Ruka acepta.

Sin embargo, Tsuchiya no se aleja mucho de Shiori, y más tarde ambos son llevados a conocer el Fin del Mundo, para luego retar a Utena.

Una vez en la arena de duelos, Ruka se muestra muy superior a Utena, pero ella, ayudada por el poder de Dios, logra vencerlo. Asombrado, Ruka acepta su derrota y termina su relación con Shiori en forma bastante cruel.

Esta ruptura sume a la joven en una profunda depresión que preocupa mucho a Juri, quien va a verla, pero inútilmente.

Sólo parece haber un camino: retar a Tsuchiya. Si ella vence, Ruka volverá con Shiori, pero si pierde quedará a merced de Ruka. Pero es poco lo que Juri puede hacer, pues Ruka es muy superior. Tras la derrota, Juri es llevada a bordo del corvette de Akio y enrumban hacia el Fin del Mundo.

Utena es retada a un nuevo duelo, pero esta vez la retadora es Juri, quien extraerá la espada del pecho de Ruka. Juri lucha con Utena y consigo misma por el secreto que Ruka expone cruelmente. Luego de la victoria de Utena, Ruka desaparece. Posteriormente, descubrimos que ya estaba desahuciado al volver, que ha muerto, y que todo lo que hizo fue para estar cerca de Juri, a quien realmente amaba, y hacerle por fin creer en los milagros.

Pero Utena tiene otros problemas aparte de los duelos, y es que su cercanía con Akio la ha llevado a sentirse atraída por él. Controlar sus emociones se va haciendo cada vez más difícil. Aunque se recuerda a sí misma (y a Wakaba) que él está comprometido, no puede evitar ruborizarse cuando la mira. Un accidente en la cancha de basket le da la oportunidad a Akio de llevar caballerosamente a Utena al hospital. Allí, haciendo gala de sus dotes de playboy, Akio vence su resistencia y la besa. Ahora Utena tiene un cargo de conciencia por haber traicionado la confianza de Anthy y de Kanae Ootori, la prometida de Akio, hasta el punto de perder el apetito. Akio, por su parte, empieza a mostrar cada vez más su verdadera forma de ser, y sus intenciones no quedan claras. Cuando la madre de Kanae llega a reclamar la poca atención que Akio tiene con su hija, él demuestra que su dominio sobre las mujeres no tiene límites. ¿Qué desea Akio realmente de Utena?

NUKU NUKU

POR UN TALLARÍN SALTADO

Chieko Shirakaba siente una particular afición por el pan con yakisoba (tallarín saltado), bocadillo que ha comido de almuerzo desde que era niña. Pero a Nuku Nuku también le gusta el pan con yakisoba, y, haciendo uso de toda su agilidad (y de la cara de Chieko), logra llegar antes al mostrador de la cafetería. Shirakaba queda consternada, pues era el último que quedaba, y muy molesta la reta para el festival deportivo. Sorpresivamente, sus sobonas de siempre guardan silencio. Ni la "Chica de la Derecha" (Migiko) ni la "Chica de la Izquierda" (Hidariko) entienden por qué Chieko se hace tanto problema por un pan, y así, es la primera vez que dicen algo diferente de "Eso, eso, Chieko-sama siempre tiene razón". Shirakaba se enoja más aún por la "traición" de sus incondicionales, se marcha y deja a las desconsoladas "izquierda" y "derecha" con una confundida Nuku Nuku.

Por otro lado, Herr Mishima se pregunta quién anda saboteando los productos de Mishima Industries, y como "Bloody Akiko" (Akiko Natsume) ha pedido permiso para asistir al festival deportivo de la escuela de Ryonosuke, envía a Kyoko y Arisa a la escuela Maneki Gaokaga a descubrir cuál de los alumnos de dicha escuela es el saboteador (?).

El día del festival, todos esperan la llegada de Chieko para dar comienzo al reto, y ante los atónitos ojos de sus compañeros ella aparece pilotando un extravagante "power suit", construido en una sola noche por Kyuusaku Natsume mediante un pequeño arreglito económico. Sólo de esta manera se siente segura de poder vencer a Nuku Nuku. El traje motorizado de Chieko hace que Kyoko y Arisa sospechen que ella es el saboteador, pero sus planes para medir el poder del robot ruedan al fracaso. Vencidas y humilladas, activan un Robot Gigante para capturar a Shirakaba, pero cuando logran su cometido, Migiko y Hidariko se interponen para defenderla, y semejante fidelidad conmueve a Chieko. En ese momento, Kyuusaku le dice a Nuku Nuku que esta vez debe utilizar la cabeza para resolver el problema, lo que hace sin falta, y el robot sale disparado por el impacto.

Lejos de allí, el "Comando de las Chicas Speedy" da otro de sus conciertos ante un público casi inexistente. Al terminar, una de ellas decide olvidarlo todo, pero sus compañeras le piden tener fe para así poder ver la "estrella de la felicidad". Emocionadas, las tres contemplan cómo la estrella crece y crece hasta convertirse en el Robot Gigante que se estrella encima de ellas. Al final del día, los rencores y los odios son olvidados, y Chieko se reconcilia con sus queridas Migiko y Hidariko, quienes vuelven a cumplir fielmente su labor.

Nuku Nuku inició sus aventuras en 1992 con la serie OVA de 6 episodios "Banno Bunka Neko Musume". En enero de 1998 apareció la serie de TV del mismo nombre, con 12 episodios y 2 especiales.

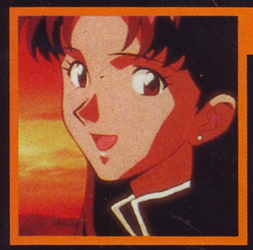
MI PERSONAJE FAVORITO

Dentro de la gran cantidad de personajes que tiene el mundo del anime, de los más valientes a los más cobardes, de los más bellos a los más feos, existen algunos, ya sea por su carácter, su físico o simplemente por lo que representan, con los cuales no podemos dejar de sentirnos identificados, pues tienen un rol tan bien trabajado que por momentos olvidamos que son ficticios. Por ello, esta sección estará dedicada a que puedas hacer resaltar a ese personaje que consideras tu personaje preferido. En este primer ranking de personajes de **Masaka**, se recogen los resultados de la encuesta que se hizo en Club Sugoi durante el mes de abril pasado. Kenshin Himura, el personaje principal de la serie **Rurouni Kenshin**, se consagra como el primer ganador. En segundo y tercer lugar tenemos respectivamente a Misato Katsuragi, la jefa de Operaciones de Nerv en la serie **Shin Seiki Evangelion**, y Utena Tenjou, protagonista de la serie **Shoujo Kakumei Utena**.

1

Nombre:
KENSHIN HIMURA
Edad:
31 Años
Ocupación:
vagabundo (ex destajador)
Seiyuu:
Mayo Suzukaze

674 votos

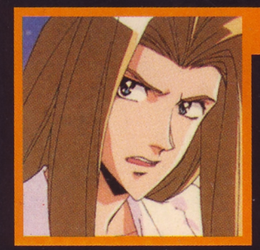


2

Misato Katsuragi
460 VOTOS
Kotono Mitsuishi

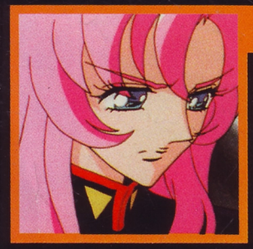
6

Van Fanel
244 VOTOS
Tomokazu Seki



10

Allen Schezard
146 VOTOS
Shinichiro Miki



3

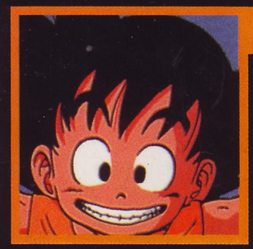
Utena Tenjou
306 VOTOS
Tomoko Kawakami

7

Rei Ayanami
243 VOTOS
Megumi Hayashibara

11

Atsuko Natsume
145 VOTOS
Megumi Hayashibara



4

Son Goku
257 VOTOS
Masako Nosawa

8

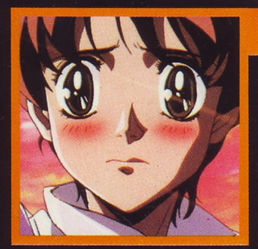
Shinji Ikari
189 VOTOS
Megumi Ogata

12

Ranma Saotome
49 VOTOS
Kappei Yamaguchi

5

Asuka Langley
254 VOTOS
Yuuko Miyamura



9

Hitomi Kanzaki
173 VOTOS
Maaya Sakamoto

Recuerda que para mantener nuestro ranking mensual de personajes, necesitamos que todos los socios voten depositando sus encuestas durante las reuniones de club SUGOI. Así que no lo olvides: ¡vota por tu personaje favorito y conviértelo en el Mejor Personaje de Anime de Club SUGOI!